



Treinamento da percepção visual

Manual do utilizador

09. Outubro 2015

Conteúdo

1	Geral.	1	7	Exportação.	20
2	Configuração de dob	1	7.1	Geral	20
2.1	dob online	1	7.2	Guardar exercícios para exportação	20
2.2	dob App	1	7.3	Gerenciar a exportação	21
3	Utilize o dob	2	7.3.1	Exportar exercícios dob online	22
3.1	Condições	2	7.3.2	Exportar exercícios dob App	22
3.1.1	Geral	2	8	Importação	23
3.1.2	dob online	2	8.1	Geral	23
3.1.3	dob App	2	8.2	Importar exercícios dob online.	24
3.2	Iniciar o programa	2	8.3	Importar exercícios dob App	24
3.3	Menu principal e navegação	3	9	Módulos	25
4	Escolha do exercício	4	9.1	 spot Identificar um objeto 1	25
4.1	Dois acessos	4	9.1.1	Tarefa	25
4.2	Escolher um exercício pelo módulo	5	9.1.2	Procedimento do exercício	25
4.3	Escolher um exercício pelo competência.	6	9.1.3	Exercícios.	25
4.4	Exercícios predefinidos	7	9.2	 spotPlus Distinguir um objeto de outros	26
4.4.1	Nomes dos exercícios predefinidos	7	9.2.1	Tarefa	26
4.5	Exercícios próprios	8	9.2.2	Procedimento do exercício	26
4.5.1	Transmitir exercícios predefinidos	8	9.2.3	Propriedades.	26
4.5.2	Administrar exercícios próprios	9	9.2.4	Arranjo.	27
5	Favoritos.	10	9.2.5	Exercícios.	27
5.1	Geral	10	9.3	 zoom Identificar um objeto 2	28
5.2	Personalizar favoritos	13	9.3.1	Tarefa	28
5.3	Guardar exercícios em favoritos	14	9.3.2	Procedimento do exercício	28
6	Lição.	15	9.3.3	Propriedades.	28
6.1	Geral	15	9.3.4	Exercícios.	28
6.2	Guardar exercícios em lições.	16	9.4	 track Seguir a linha	29
6.3	Criar uma nova lição	17	9.4.1	Tarefa	29
6.3.1	Criar uma lição pelo módulo ou pelo habilidade	17	9.4.2	Procedimento do exercício	29
6.3.2	Criar uma lição pelo seleção L	18	9.4.3	Exercícios.	29
6.4	Editar uma lição	19			

9.5	 trace	Seguir um objeto em movimento.	30	12	Editor	47
9.5.1	Tarefa		30	12.1	Geral	47
9.5.2	Procedimento do exercício.		30	12.1.1	Abrir o Editor	47
9.5.3	Exercícios.		30	12.1.2	Ajustes e pré-visualização	48
9.6	 stimula	Estímulo.	31	12.1.3	Tipo de selecção	49
9.6.1	Tarefa		31	12.2	Ajustes – Todos os módulos	50
9.6.2	Procedimento do exercício.		31	12.2.1	Tarefa	50
9.6.3	Exercícios.		31	12.2.2	Objeto	52
10	Controlar no teclado e no touch screen		32	12.2.3	Fundo	56
10.1	Controle do programa		32	12.3	Ajustes – Módulo específico	58
10.2	Dentro do exercício		33	12.3.1	spot	58
10.3	Individualização spot: objeto fixo		34	12.3.2	spotPlus	63
10.4	Individualização spot: objeto em movimento		35	12.3.3	zoom.	72
10.5	Individualização spotPlus		36	12.3.4	track e trace	75
10.6	Individualização zoom		37	12.3.5	stimula.	83
10.7	Individualização track		38	13	Agradecimento	84
10.8	Individualização trace		39	14	Nota	85
10.9	Individualização stimula		40	15	Copyright	85
11	Visão de conjunto		41			
11.1	Módulos		41			
11.2	Categorias de exercícios e habilidade primária		42			
11.3	Habilidades e atribuição de módulos		46			

1 Geral

dob é um software educativo para o desenvolvimento das habilidades básicas visuomotoras e visuais. Este programa foi especialmente criado para responder às necessidades de pessoas com deficiências visuais. O grau elevado de personalização do programa permite ainda a sua utilização em outras áreas do ensino especial e terapêutico, na reabilitação e como instrumento de incentivo e observação em estimulações precoces.

Este software oferece uma extensa gama de exercícios que vão desde estimulações simples a tarefas elementares e ao treinamento de habilidades cognitivas.

Aviso de fotossensibilidade

Uma percentagem muito baixa de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos quando exposta a certos padrões de iluminação ou flashes. A exposição a certos padrões ou panos de fundo numa tela de computador, pode provocar um ataque epilético nestes indivíduos. Certas condições médicas podem levar a sintomas epiléticos não detectados previamente mesmo em pessoas que não tenham histórico de ataques epiléticos ou epilepsia.

2 Configuração de **dob**

2.1 **dob** online

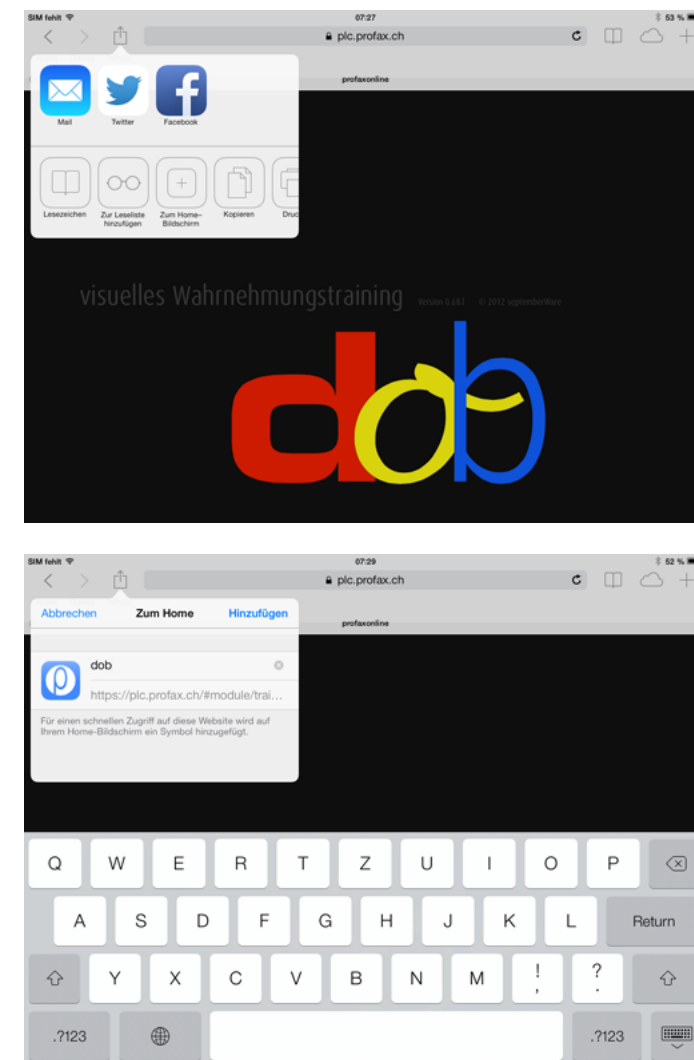
A versão on-line do **dob** pode ser diretamente iniciada em um navegador moderno. Os navegadores mais confiáveis e testados para o bom funcionamento do **dob** são o Chrome e o Firefox. Para iniciar rapidamente uma sessão, guarde como favorito ou crie um atalho na área de trabalho do computador, e crie um ícone na tela inicial do tablet iPad/Android.

Recomenda-se a operação no modo tela cheia. No computador pressione a tecla F11 (Windows) / $\uparrow \mathbb{A} F$ (Mac), no tablet iPad/Android inicie o programa com o ícone na tela inicial.

No fim de cada atualização do programa, elimine o histórico do navegador para que as atualizações possam ser corretamente instaladas.

2.2 **dob** App

Baixe o aplicativo no App Store no iPad. Toque no ícone do **dob** para iniciar o programa.



Criar um ícone no ecrã principal (iPad/tablet Android)

3 Utilize o **dob**

3.1 Condições

3.1.1 Geral

A possibilidade de utilização de diferentes opções de interação, como touchscreen, teclas, mouse ou teclado, torna o programa adequado às necessidades específicas das pessoas com deficiências múltiplas. Na maioria dos exercícios do **dob**, as interações estão reduzidas a dois comandos: *confirmar* e *avancar*. Estes comandos são transmitidos por meio das teclas ESPAÇO ➤ e ENTER ⏏, mas também podem ser definidos em outras teclas. Deste modo, há autonomia máxima possível durante os exercícios. No entanto, os alunos devem sempre ser acompanhados por uma pessoa durante o seu trabalho com o **dob**, que explique os exercícios e ofereça o apoio necessário.

3.1.2 **dob** online

dob on-line funciona em computadores desktop e portáteis e tablets (Android e iOS).

Computadores desktop e portáteis: controle por mouse, tecla ou teclado. Com um ecrã táctil, todos os gestos do **dob** estão disponíveis.

Tablet: controle por gestos. Teclados bluetooth não são suportados.

3.1.3 **dob** App

dob app funciona em tablets iOS

Controle por gestos. Com teclado bluetooth, todos os atalhos teclado do **dob** estão disponíveis.

3.2 Iniciar o programa

Após o início, use a tecla F11 (Windows) / ⌘F (Mac) para alternar o modo de tela cheia.

3.3 Menu principal e navegação

Após iniciar o programa, o menu principal aparecerá. Pode ser exibida em qualquer momento com a combinação de teclas  + **M** ou gesto . O menu principal será exibido automaticamente no fim de cada lição.

As seguintes funções geralmente estão disponíveis:

	Home Voltar ao menu principal
	Start Alternativa: SPACE

→ [Encontra-se uma visão geral dos atalhos de teclado e gestos em touch screen](#)
Pode ser exibida em qualquer momento com a combinação de teclas  + **I**.



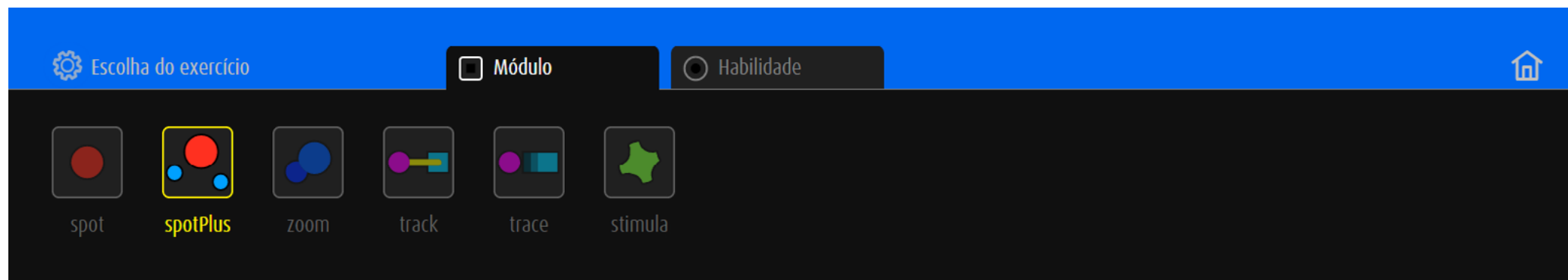
Menu principal

4 Escolha do exercício

4.1 Dois acessos

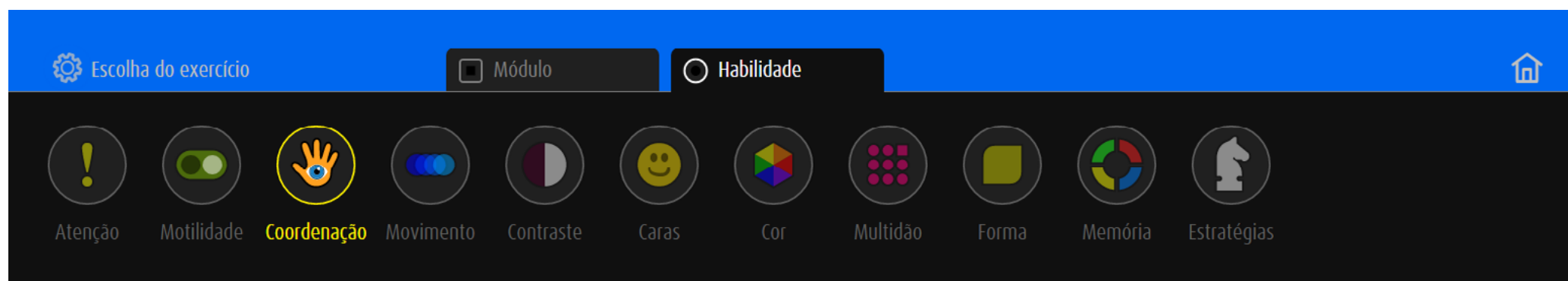
Você tem acesso aos exercícios individuais de **dob** ou pela escolhendo um módulo ou escolhendo uma habilidade visual.

Um módulo é um tipo específico de exercício. Dentro de um módulo, diferentes habilidades podem ser treinados.



Escolha do módulo → [descrição dos módulos](#)

A percepção visual requer competências diferentes. A escolha de exercício pode ser feita pela escolha de uma habilidade particular de visão.



Escolha da habilidade → [lista de habilidades e sub-habilidade](#)

Pressione **T** para inverter a ordem do acesso.

4.2 Escolher um exercício pelo módulo

The screenshot shows the 'Escolha do exercício' (Exercise Selection) interface. The top bar is blue with a gear icon and the title 'Escolha do exercício'. Below the bar are two tabs: 'Módulo' (selected) and 'Habilidade'. The 'Módulo' tab shows six icons: 'spot' (red circle), 'spotPlus' (red and blue circles), 'zoom' (blue circles), 'track' (purple and yellow squares), 'trace' (purple and blue squares), and 'stimula' (green star). The 'spot' icon is highlighted with a yellow box and an orange line pointing to the label 'Escolha do módulo'. Below the icons is a list of exercise categories: 'Frequência', 'reconhecer', 'Caras', 'Cor', 'Figura fundo', 'Optotipos', 'Forma', 'Relógio', and 'Caráter'. The 'Frequência' category is selected, and a yellow tooltip is visible over it with the text 'identificar a direcção das linhas' and 'opacidade: 25%'. Below the categories is a list of predefined exercises: 'Frequência: diferenciar L_pos_01, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_02, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_03, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_04, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_05, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_06, grade' (highlighted in yellow), 'Frequência: diferenciar L_pos_07, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_08, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_09, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_10, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_11, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_12, grade', 'Frequência: diferenciar L_pos_13, desenhos vários', 'Frequência: diferenciar L_pos_14, desenhos vários', 'Frequência: diferenciar L_pos_15, desenhos vários', 'Frequência: diferenciar L_pos_16, grade contraste', and 'Frequência: diferenciar L_col_1, desenhos vários'. The 'Exercícios próprios' (Own Exercises) section on the right is empty and labeled 'Nenhum exercício'. At the bottom, there is a bar with a star icon, a left arrow, a right arrow, and a play button icon. An orange line points from the label 'Iniciar o exercício ou SPACE' to the play button icon.

Escolha do exercício

Módulo

Habilidade

Escolha do módulo

spot

spotPlus

zoom

track

trace

stimula

Pré-visualização e descrição

identificar a direcção das linhas

opacidade: 25%

Tipo de exercício

Frequência

reconhecer

Suplemento

diferenciar

Caras

Cor

Nome do exercício e habilidade associada

Figura fundo

Optotipos

Forma

Relógio

Caráter

Exercícios predefinidos

Frequência: diferenciar L_pos_01, grade

Frequência: diferenciar L_pos_02, grade

Frequência: diferenciar L_pos_03, grade

Frequência: diferenciar L_pos_04, grade

Frequência: diferenciar L_pos_05, grade

Frequência: diferenciar L_pos_06, grade

Frequência: diferenciar L_pos_07, grade

Frequência: diferenciar L_pos_08, grade

Frequência: diferenciar L_pos_09, grade

Frequência: diferenciar L_pos_10, grade

Frequência: diferenciar L_pos_11, grade

Frequência: diferenciar L_pos_12, grade

Frequência: diferenciar L_pos_13, desenhos vários

Frequência: diferenciar L_pos_14, desenhos vários

Frequência: diferenciar L_pos_15, desenhos vários

Frequência: diferenciar L_pos_16, grade contraste

Frequência: diferenciar L_col_1, desenhos vários

Exercícios próprios

Nenhum exercício

Iniciar o exercício ou SPACE

4.3 Escolher um exercício pelo competência

The screenshot shows the 'Escolha do exercício' (Exercise Selection) interface. The top bar is blue and contains a gear icon, the title 'Escolha do exercício', and two tabs: 'Módulo' (selected) and 'Habilidade'. Below the tabs is a row of 11 circular icons representing different skills: Atenção (exclamation mark), Motilidade (toggle switch), Coordenação (hand), Movimento (cylinder), Contraste (half-circle), Caras (smiley face), Cor (cube), Multidão (dots), Forma (square), Memória (circular arrows), and Estratégias (chess knight). The main area is divided into three panels. The left panel, titled 'Sub-habilidade', lists various sub-abilities: Optotipos, R, C, R, R, Forma, Estrangeiro, Procurar e encontrar (highlighted), Onde está ?, Fixação, Fixação excêntrico, Mover a vista, Perseguição, Tamanho, and Orientação espacial. The middle panel, titled 'Exercícios predefinidos', lists 18 predefined exercises, each with a small icon and a title. The exercise 'Procurar e encontrar forma L_neg_c_1, pb' is highlighted in yellow. The right panel, titled 'Exercícios próprios', shows 'Nenhum exercício' (No exercise). At the bottom, there is a navigation bar with a star icon, a left arrow, a home icon, a right arrow, and a play button icon. Annotations with orange lines point to various elements: 'Escolha da habilidade' points to the 'Habilidade' tab; 'Escolha da habilidade parcial' points to the 'Forma' sub-ability; 'Visualização e descrição' points to the 'Procurar e encontrar' sub-ability; 'Nome do exercício e módulo associado' points to the 'Procurar e encontrar forma L_neg_c_1, pb' exercise; and 'Iniciar o exercício ou SPACE' points to the play button icon.

Escolha do exercício

Módulo Habilidade

Atenção Motilidade Coordenação Movimento Contraste Caras Cor Multidão Forma Memória Estratégias

Sub-habilidade

Forma

Optotipos

R

C

R

R

Forma

Estrangeiro

Procurar e encontrar

Onde está ?

Fixação

Fixação excêntrico

Mover a vista

Perseguição

Tamanho

Orientação espacial

Exercícios predefinidos

Procurar e encontrar forma L_pos_c_1, pb

Procurar e encontrar forma L_pos_c_2

Procurar e encontrar forma L_pos_c_3

Procurar e encontrar forma L_pos_d_1, pb

Procurar e encontrar forma L_pos_d_2

Procurar e encontrar forma L_pos_d_3, ferramentas

Procurar e encontrar forma L_neg_c_1, pb

Procurar e encontrar forma L_neg_c_2

Procurar e encontrar forma L_neg_c_3

Procurar e encontrar forma L_neg_d_1, pb

Procurar e encontrar forma L_neg_d_2

Procurar e encontrar forma L_neg_d_3, escritório

Procurar e encontrar forma L_col_c_1

Procurar e encontrar forma L_col_c_2

Procurar e encontrar forma L_col_d_1

Procurar e encontrar forma M_pos_c_1, pb

Procurar e encontrar forma M_pos_d_1, pb

Exercícios próprios

Nenhum exercício

Iniciar o exercício ou SPACE

4.4 Exercícios predefinidos

dob inclui mais de 2000 exercícios predefinidos.
→ [visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

4.4.1 Nomes dos exercícios predefinidos

Geralmente, a designação dos exercícios contém um nome de duas palavras, um código e, no máximo, um complemento que identifica a especialidade. O nome descreve o tipo de exercício, o complemento especifica o tipo de exercício. O código dá indicações sobre a forma visual do exercício.
→ [Categorias de exercícios e habilidade primária](#)

Exemplo: *Mover a vista vertical L_col_2, animado*

Tarefa	Tamanho do objeto	Cores, contrastes	Número
	XXL tamanho máximo	pos Objeto escuro sobre um fundo claro	
	XL muito grande		
	L grande	neg Objeto claro sobre um fundo escuro	
	M médio		
	S pequeno	col Objeto colorido com fundo colorido	
	XS muito pequeno		
	XXS tamanho mínimo		
	R range, sequência		

Os suplementos após o código indicam outras características

pb: Objeto preto sobre fundo branco, melhor contraste
Segunda cor de fundo: cinza claro
(sensibilidade a claridade)
animado: Objeto animado
veículos (por exemplo): Objetos figurativos de uma determinada categoria

4.5 Exercícios próprios

4.5.1 Transmitir exercícios predefinidos

Os exercícios predefinidos podem ser transferidos para a janela *exercícios próprios*. Além disso, todos os exercícios, definidos pelo editor, são salvos como *exercícios próprios*. Criar exercícios próprios → [Editor](#).

The screenshot shows a software interface with a blue header bar. On the left, there is a sidebar with a 'Categoria' (Category) list. The main area is divided into three panels: 'Exercícios predefinidos' (Predefined exercises), 'Exercícios próprios' (Custom exercises), and a 'Transmitir' (Transfer) button at the bottom.

Exercícios predefinidos: This panel contains a list of predefined exercises. The exercise 'Fixação aleatório L_col_3, animais' is highlighted in yellow. An orange line connects this exercise to the 'Exercícios próprios' panel.

Exercícios próprios: This panel contains a list of custom exercises. The exercise 'Fixação aleatório L_col_3, animais Cópia' is listed. An orange line connects this exercise to the 'Exercícios predefinidos' panel.

Transmitir: A button at the bottom right of the interface, indicated by an orange line from the label 'Transmitir'.

Categories (Categoria): A list of categories on the left sidebar, including 'Fixação', 'aleatório', 'periférico direita/esquerda', 'periférico cima/baixo', 'Mover a vista', 'Perseguição', 'Movimento', 'Contraste', 'Frequência', 'Caras', 'Cor', 'Figura fundo', 'Optotipos', 'Forma', 'Relógio', and 'Caráter'.

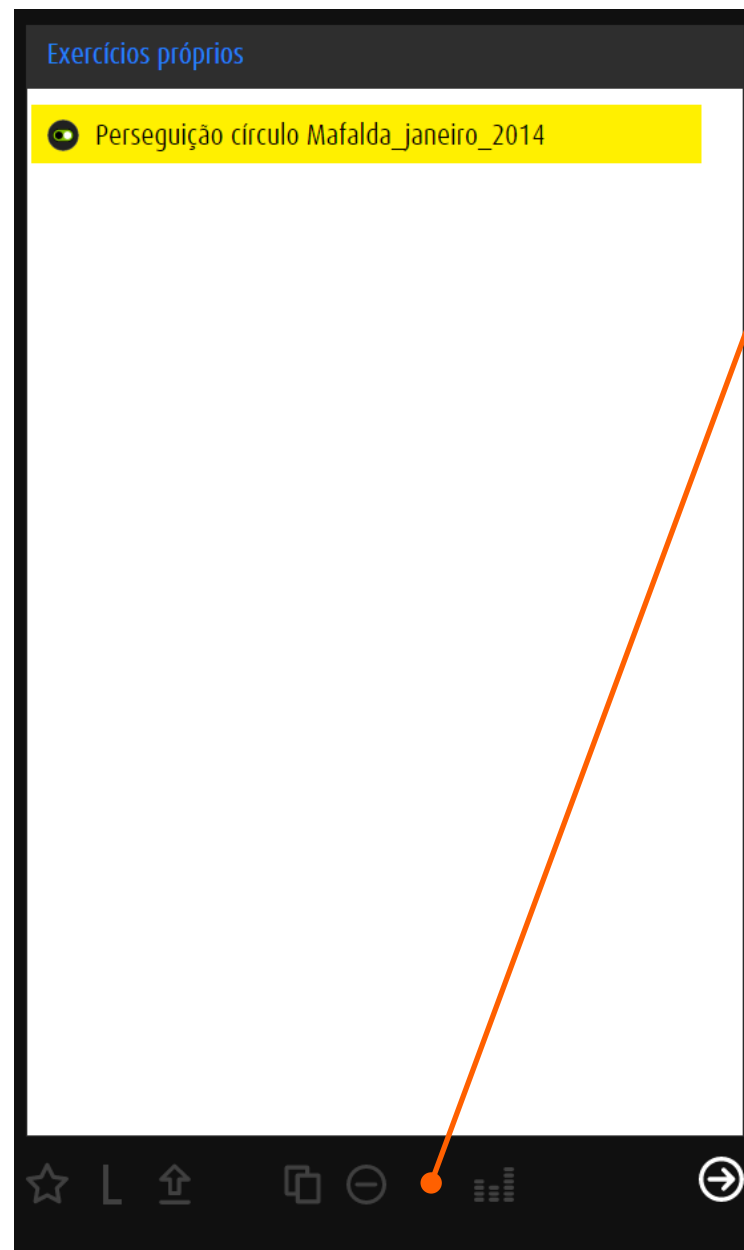
Predefined Exercises (Exercícios predefinidos):

- Fixação aleatório L_pos_1, pb
- Fixação aleatório L_pos_2
- Fixação aleatório L_neg_1, pb
- Fixação aleatório L_neg_2
- Fixação aleatório L_col_1
- Fixação aleatório L_col_2, animado
- Fixação aleatório L_col_3, animais**
- Fixação aleatório M_pos_1, pb
- Fixação aleatório M_pos_2
- Fixação aleatório M_neg_1, pb
- Fixação aleatório M_neg_2
- Fixação aleatório M_col_1
- Fixação aleatório M_col_2, animado
- Fixação aleatório M_col_3, veículos
- Fixação aleatório S_pos_1, pb
- Fixação aleatório S_pos_2
- Fixação aleatório S_neg_1, pb

Custom Exercises (Exercícios próprios):

- Fixação aleatório L_col_3, animais Cópia

4.5.2 Administrar exercícios próprios



Opções de edição

- ☆ Adicionar o exercício aos favoritos
- L Adicionar o exercício nas lições
- ⇧ Adicionar o exercício na área de exportação
- 📄 Copie o exercício seleccionado para *Exercícios próprios*
- ⊖ Excluir o exercício
- ≡ Abrir o exercício no editor

5 Favoritos

5.1 Geral

O botão *Favoritos* leva a uma selecção de exercícios de vários módulos. Esta selecção pode ser adaptada às necessidades individuais. A lista pode ser filtrada por habilidade ou por módulo. Clique/toque na miniatura para iniciar o exercício.

☆ Escolha do exercício

Módulo

Habilidade

Voltar ao menu principal

Atenção

Motilidade

Coordenação

Movimento

Contraste

Caras

Cor

Multidão

Forma

Memória

Estratégias

Importação

Próprios

Exibir todos os favoritos

Todos

Fixação aleatório

Mover a vista horizontal

Perseguição diagonal

Perseguição círculo

Movimento em centro

Movimento em centro

Contraste

Contraste

Contraste

Caras: reconhecer

Caras: interpretar

Cor: reconhecer

Cor: atribuir

Forma: reconhecer

Relógio

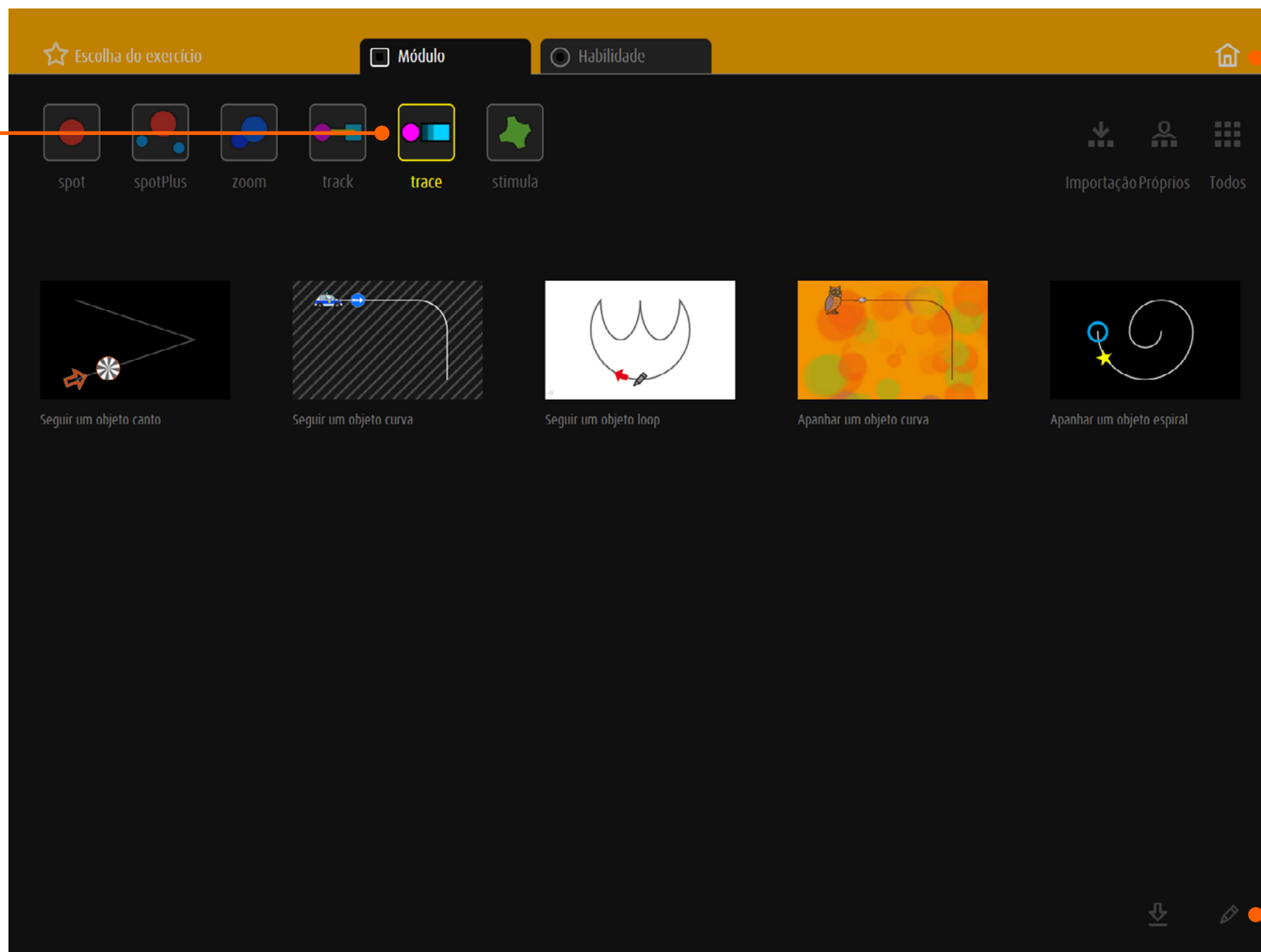
Personalizar favoritos

Miniatura exercício

Tipo de exercício e suplemento

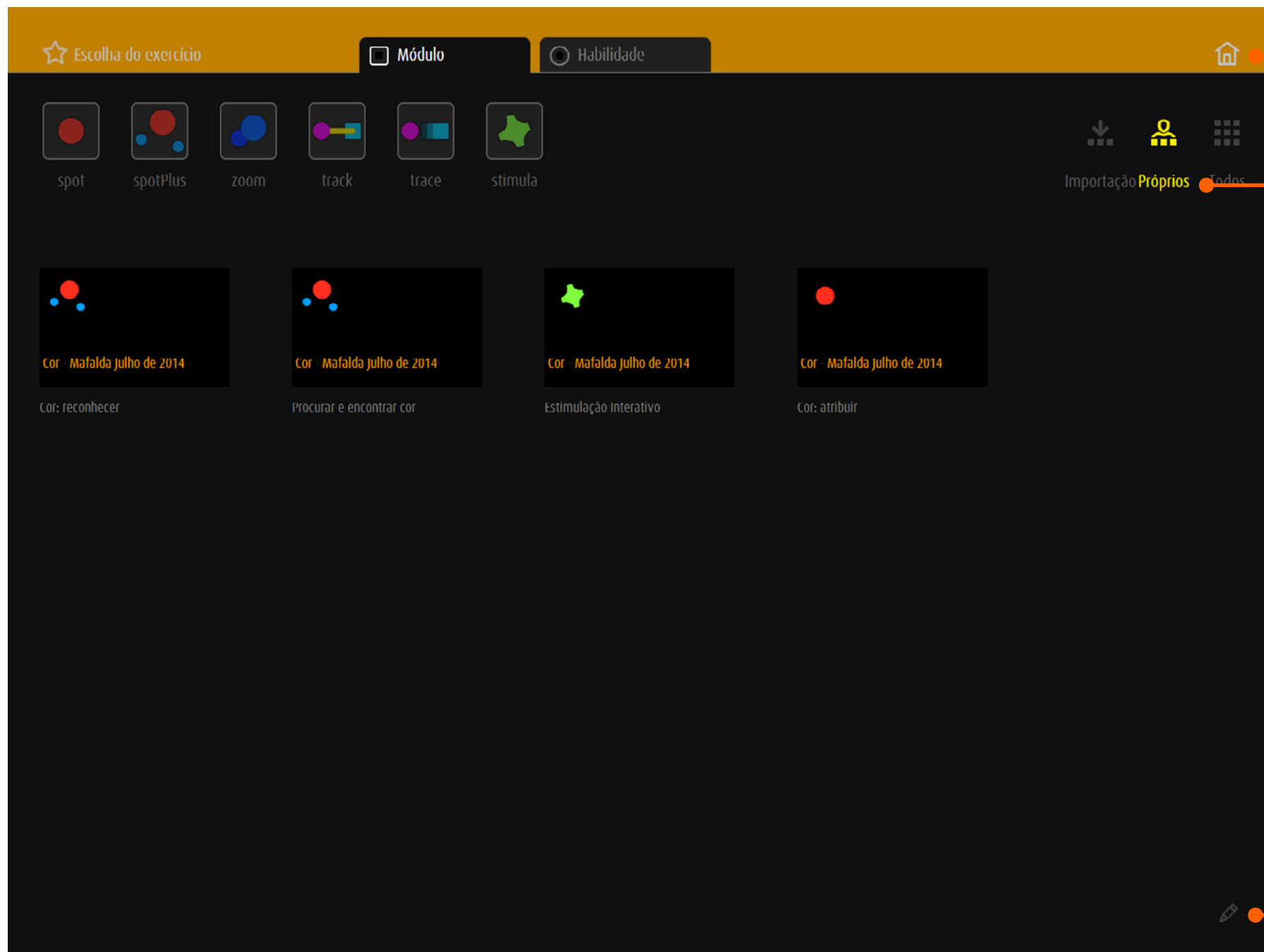
Página
Clique/toque nos pontos ou passe o dedo para a esquerda ou para a direita (touch screen) para navegar entre as páginas.

Filtrar por módulo.
Exibir apenas os favoritos do módulo **trace**.



Voltar ao
menu principal

Personalizar favoritos



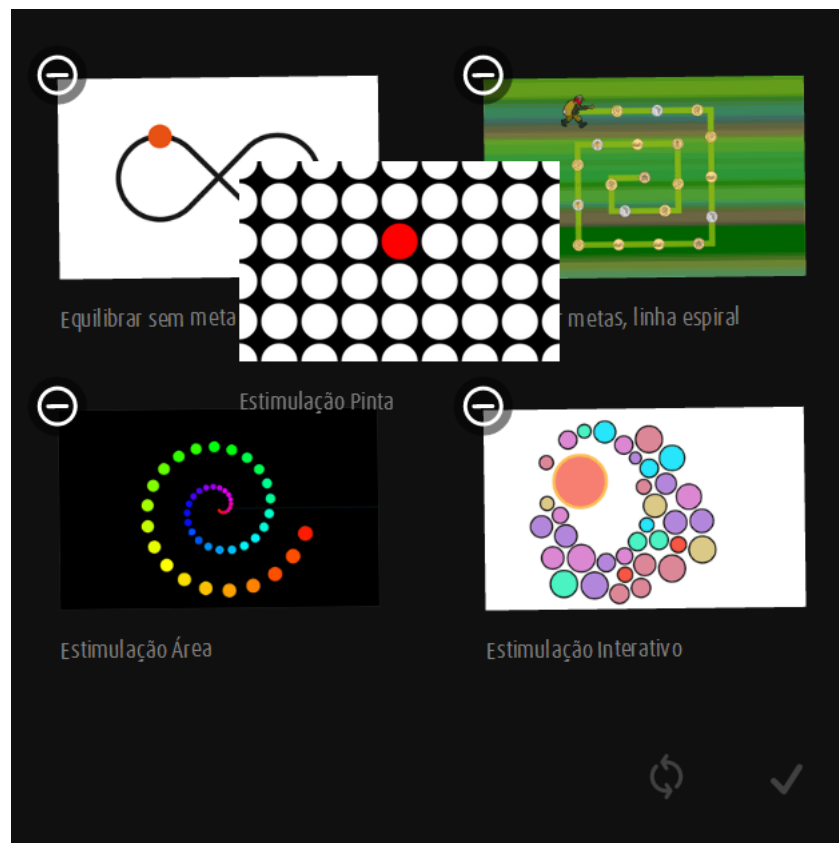
Voltar ao
menu principal

Clique/toque em *Próprios* para exibir apenas os
exercícios que estão armazenados como *Exercícios
próprios* e marcados como favoritos.
→ [Administrar exercícios próprios](#)

Personalizar favoritos

5.2 Personalizar favoritos

Clique/toque em  para editar a lista.



Alterar a ordem

Arraste a miniatura até a posição desejada.

Arraste a miniatura para a extremidade do ecrã para movê-la para um ecrã principal diferente



Remover o exercício

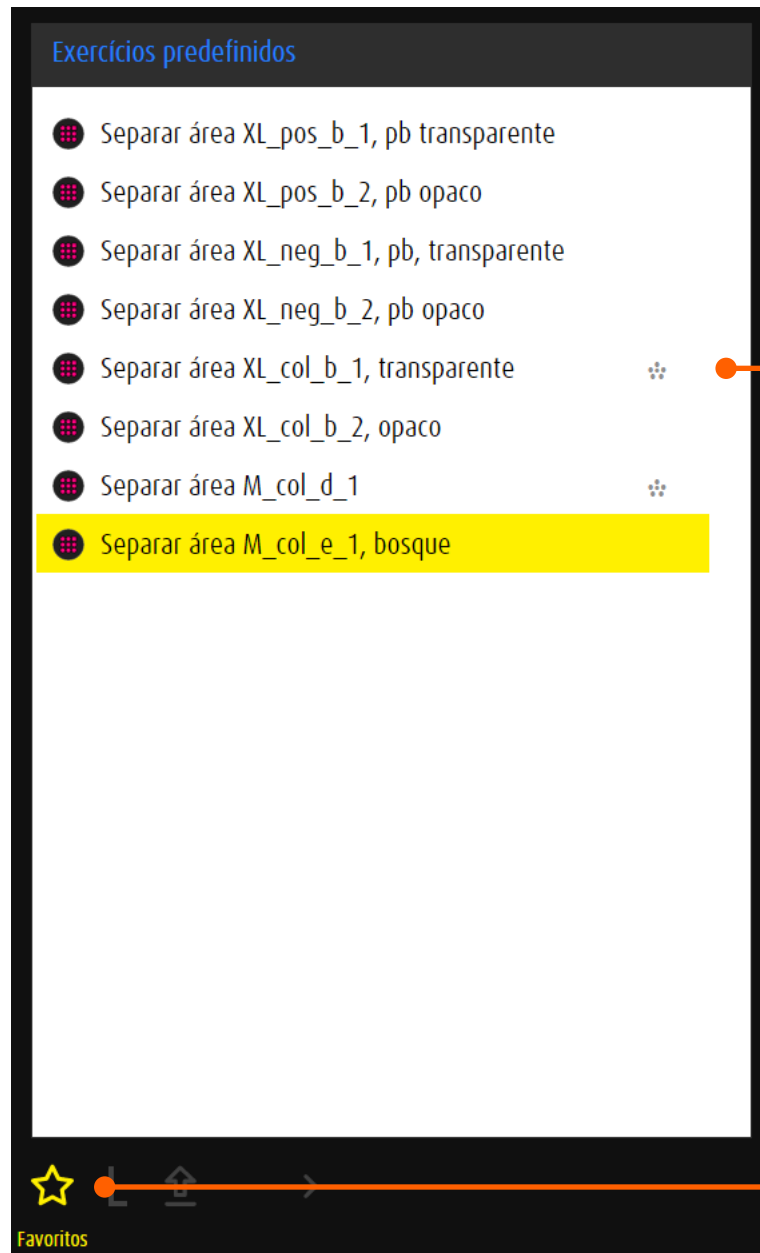


Restaurar as configurações originais
Todas as alterações serão perdidas!



Sair do modo de edição

5.3 Guardar exercícios em favoritos



Os exercícios tanto predefinidos como próprios podem ser adicionados aos favoritos.

O exercício já está em favoritos.

Exercícios próprios são guardados com o ícone do módulo e com o nome escolhido.



Adicionar o exercício aos favoritos/Remover o exercício

6 Lição

6.1 Geral

Uma lição consiste em vários exercícios. Os exercícios podem ser escolhidos e combinados livremente.

Lista das lições

Lição seleccionada

Opções de edição

⊕

Adicionar lição

⊖

Remover lição

📄

Duplicar lição

⚙️

Configurações da lição

Seleção da lição

Lição

01 Movimentos horizontais

02 Contraste

03 Ishihara — Diferenciar cores

04 Diferenciar formas

Exercícios

🔴 Contraste XL_pos_10, alvo

Contraste

🔴 Frequência: diferenciar L_pos_10, grade

Frecuencia

🔴 Contraste M_col_1, legumes

Contraste

🟢 Estimulação Pinta 105

Mudança da atenção

🟢 Contraste L_neg_<_5, pb animado

Contraste

🟢 Contraste L_neg_<_3

Contraste

🟢 Estimulação Pinta 300

Mudança da atenção

🏠

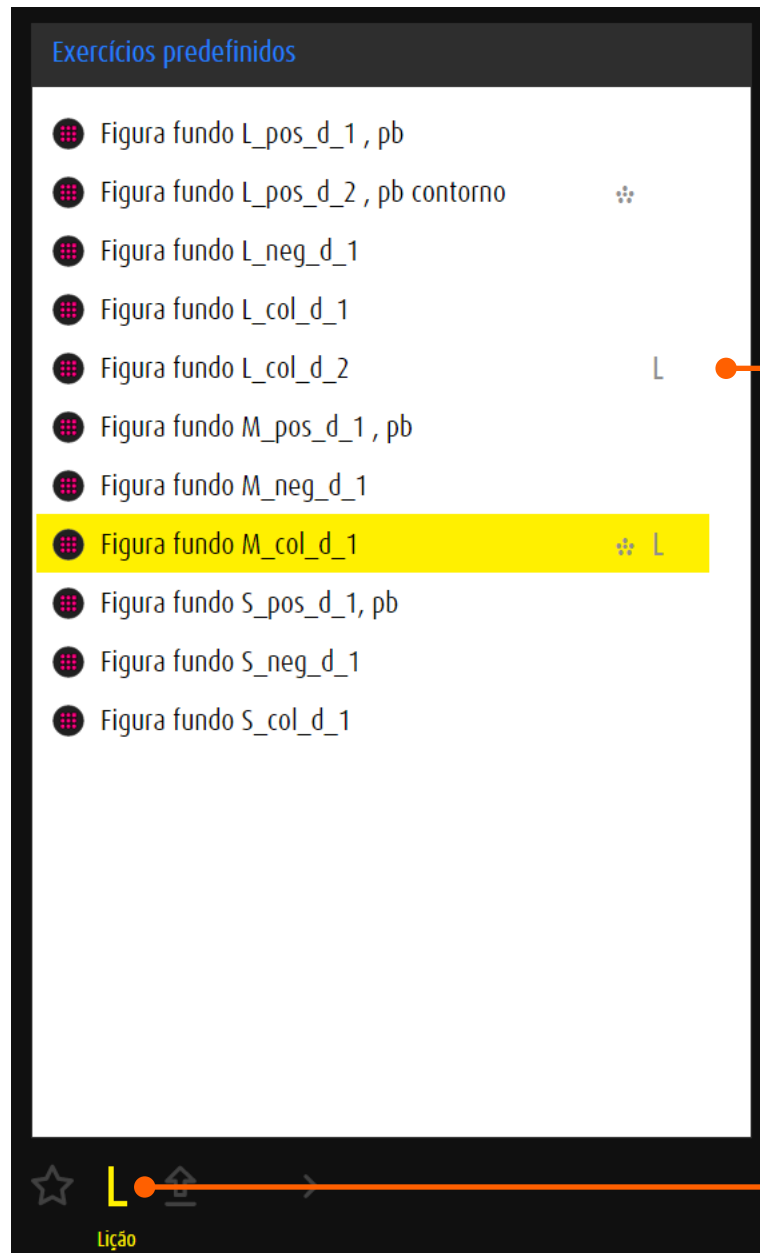
Voltar ao menu principal

➡

Início do lição

15

6.2 Guardar exercícios em lições



Os exercícios tanto predefinidos como próprios podem ser adicionados nas lições.

O exercício foi adicionado nas lições.

Adicionar o exercício nas lições/Remover o exercício

6.3 Criar uma nova lição

Antes de criar uma lição, recomenda-se recolher todos os exercícios necessários em uma lista ou selecionar os exercícios através da função L. Cliqua em + abaixo da → [lista dos lições](#) para para criar uma nova lição.
Nota: Exercícios predefinidos são marcados com uma estrela no fim do nome.
Exercícios próprios aparecem no final da lista.

6.3.1 Criar uma lição pelo módulo ou pelo habilidade

Nome da lição
Caixa de texto

Escolha do exercício por
Módulo Habilidade Seleção L

Voltar à
vista geral lições

Lição

05 Figura fundo — Mafalda setembro 2015

Exercícios

Separar contorno XL_pos_b_1, pb *

Separar área M_col_e_1, bosque *

Figura fundo L_col_d_2 *

Estimulação Interativo 8010 *

Crowding área S_pos_c_2 *

Figura fundo M_col_d_1 *

Módulo

Habilidade

Seleção L

spot spotPlus zoom track trace stimula

Categoria

Fixação excêntrica

Contraste

Frequência

Caras

Cor

Crowding

Separar

Figura fundo

Optotipos

Forma

Caráter

Orientação espacial

Estrangeiro

Padrão

Procurar e encontrar

Onde está ...?

Exercícios

Figura fundo L_pos_d_1, pb *

Figura fundo l_pos_d_2, pb contorno *

Figura fundo l_neg_d_1 *

Figura fundo l_col_d_1 *

Figura fundo l_col_d_2 *

Figura fundo M_pos_d_1, pb *

Figura fundo M_neg_d_1 *

Figura fundo M_col_d_1 *

Figura fundo S_pos_d_1, pb *

Figura fundo S_neg_d_1 *

Figura fundo S_col_d_1 *

Selecção do módulo
Alternativa: Seleção da habilidade

Selecção da categoria

Escolha do exercício

Nota: Exercícios predefi-
nidos são marcados com
uma * no fim do nome.

Adicionar a lição

17

6.3.2 Criar uma lição pelo seleção L

Nome da lição

Caixa de texto

Escolha do exercício por

Módulo

Habilidade

Seleção L

Voltar à vista geral lições

Lição

05 Figura fundo — Mafalda setembro 2015

Módulo

Habilidade

Seleção L

Exercícios

Separar contorno XL_pos_b_1, pb

Separar área M_col_e_1, bosque

Figura fundo L_col_d_2

Estimulação Interativo 8010

Crowding área S_pos_c_2

Figura fundo M_col_d_1

Exercícios

Separar contorno XL_pos_b_1, pb

Separar área M_col_e_1, bosque

Figura fundo L_col_d_2

Estimulação Interativo 8010

Crowding área S_pos_c_2

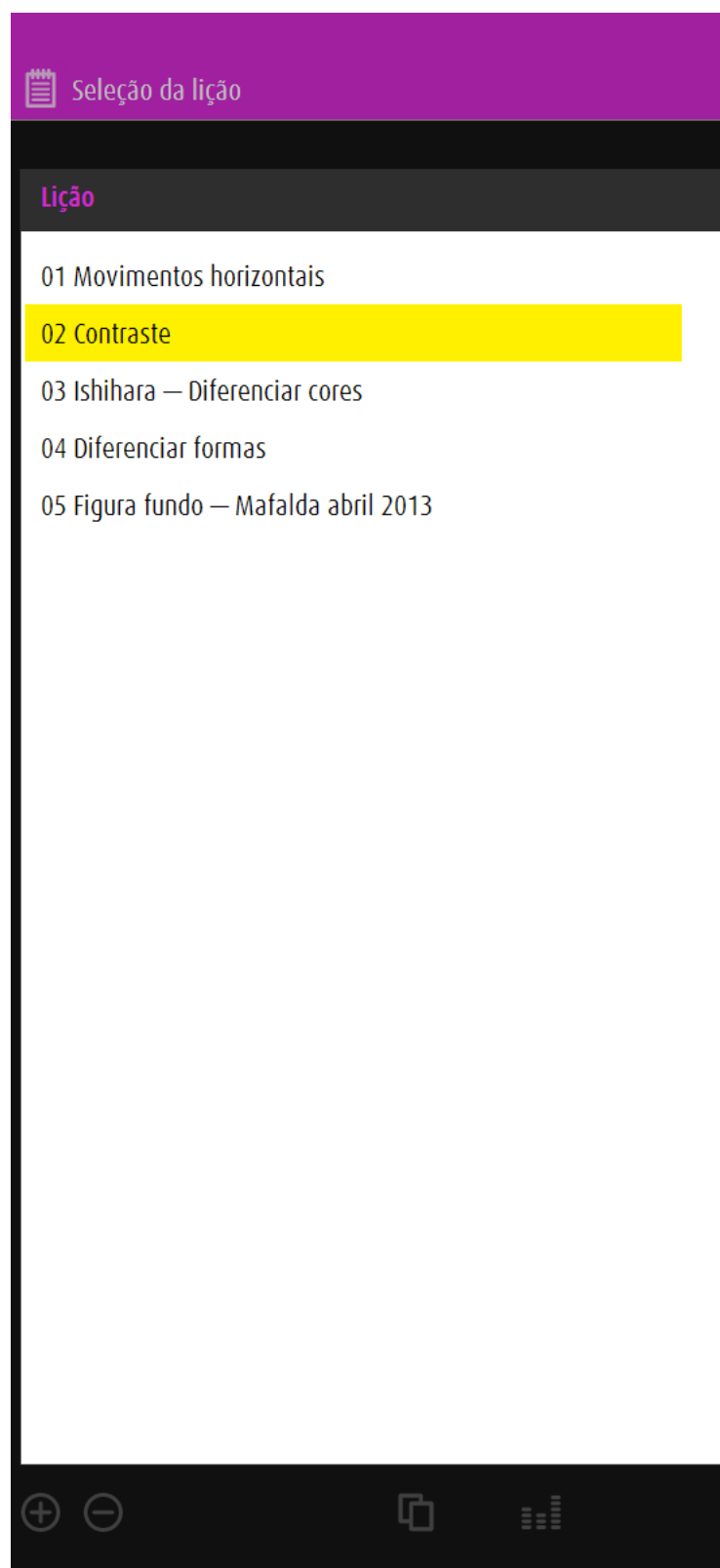
Figura fundo M_col_d_1

Préselecção de exercícios

Adicionar a lição

Transmitir

6.4 Editar uma lição



Clique/toque em  para acessar as configurações da lição.

Lista de exercícios da lição.

 Remover o exercício seleccionado

Mudar a ordem

 Mover o exercício para cima

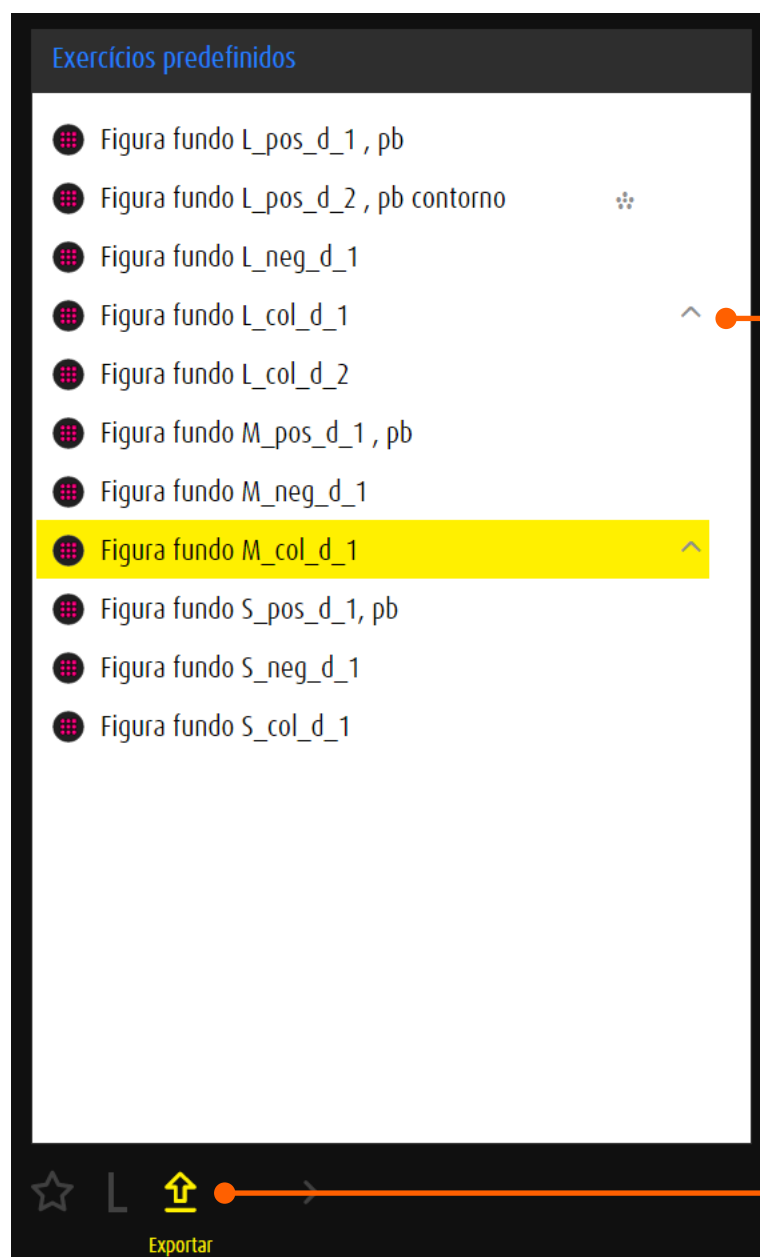
 Mover o exercício para baixo

7 Exportação

7.1 Geral

A função de exportação e importação permite aos usuários trocar exercícios tanto predefinidos como próprios e oferecer aos alunos exercícios sobre um tema específico.

7.2 Guardar exercícios para exportação



Os exercícios tanto predefinidos como próprios podem ser adicionados na área de exportação.

O exercício foi adicionado na exportação.

Exercícios próprios são guardados com o ícone do módulo e com o nome escolhido.

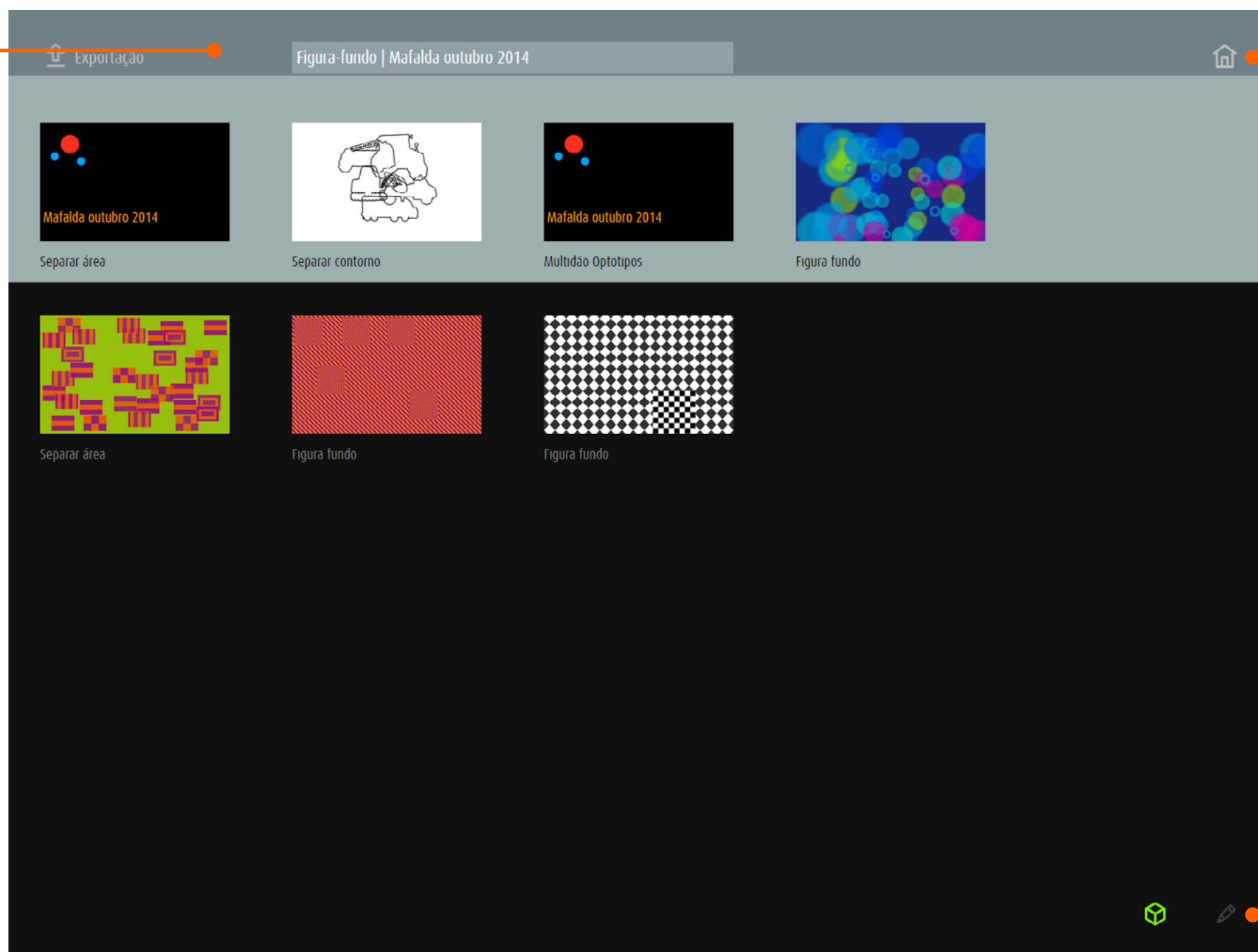


Adicionar o exercício na área de exportação / Remover o exercício

7.3 Gerenciar a exportação

A tecla *Exportação* no Menu Principal exibe a área de administração dos exercícios determinados para exportação. Ali pode-se preparar no máximo cinco exercícios para exportação, armazená-los em um código QR e exportá-los em formato de arquivo de imagem.

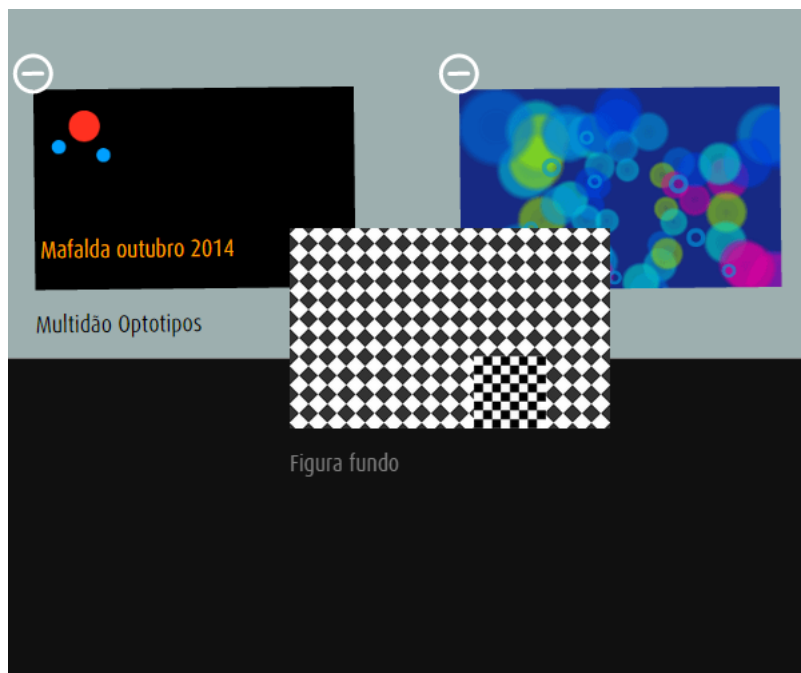
Caixa de texto: Nome do arquivo de exportação



Voltar ao menu principal

Zona alvo para os exercícios a exportar (um máximo de cinco)

Personalizar exportação
Gerar um código QR



Preparar a exportação



Abrir as opções de edição

Arraste os exercícios a exportar com o mouse ou com o dedo (touchscreen) na zona cinza claro.



Remover o exercício



Sair do modo de edição

7.3.1 Exportar exercícios **dob** online



Gerar um código QR contendo os exercícios da zona cinza claro (um máximo de cinco)



Exportar o código QR como imagem.

7.3.2 Exportar exercícios **dob** App



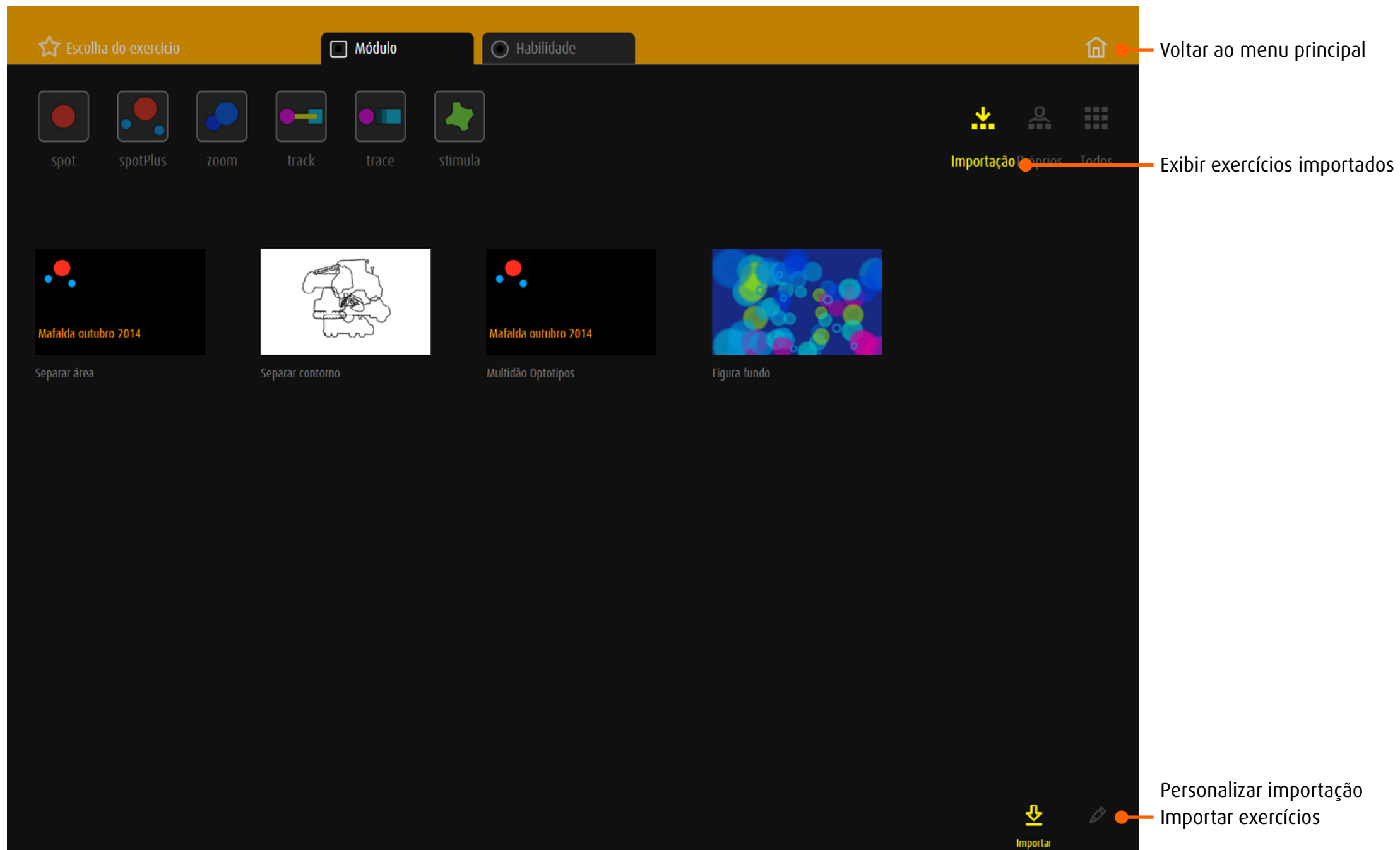
Gerar um código QR contendo os exercícios da zona cinza claro (um máximo de cinco)

Salvar o código QR: prima e solte o botão de bloqueio e o botão principal, em simultâneo. A cap-tura do ecrã é adicionada ao álbum «rolo da câmara».

8 Importação

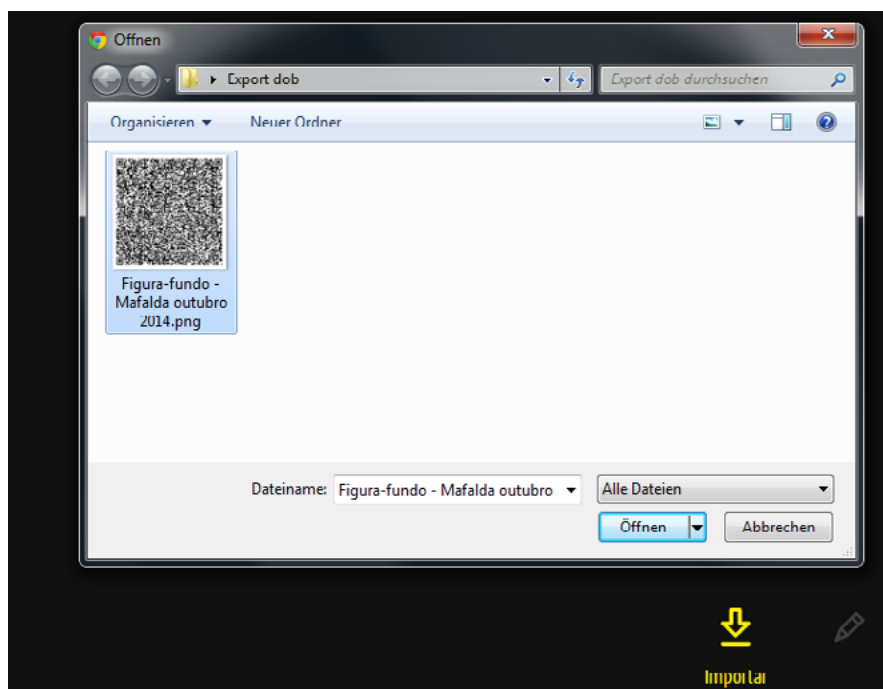
8.1 Geral

El tecla *Favoritos* leva à gestão dos exercícios importados.



Os exercícios do **dob pro** podem ser completados com exercícios adicionais. Outros utilizadores do **dob pro** os exportam em um código QR → [Exportação](#).

8.2 Importar exercícios **dob** online

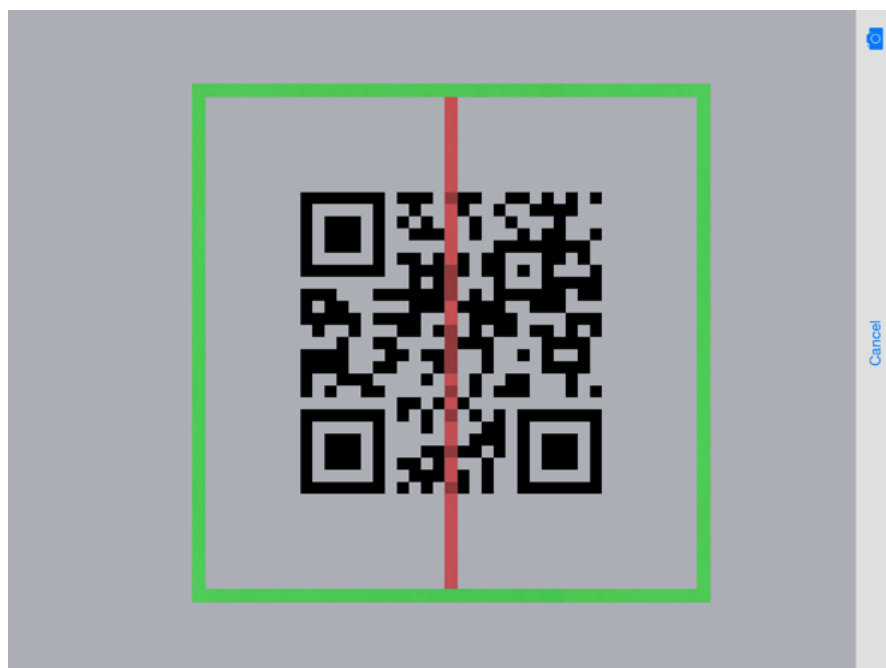


1. Clique/Toque em *Importar*
2. Clique/Toque em *Seleccionar o ficheiro*
3. Escolha o código QR e confirma a selecção

Os exercícios serão extraídos e exibidos na área de importação.

Nota: A imagem do QR-Code não pode ser detectado e importado pela câmara do tablet actualmente

8.3 Importar exercícios **dob** App



Clique/Toque em importação para acessar o scanner de código. Mova o quadro verde sobre a imagem do código. Será automaticamente digitalizado e os exercícios serão importados.

9 Módulos

9.1 spot Identificar um objeto 1

9.1.1 Tarefa

Um objeto aparece na tela. Encontrá-lo, conhecê-lo, nomeá-lo.

Variação: O objeto se move.

9.1.2 Procedimento do exercício

- Aparece uma pré-visualização do objeto procurado se necessário.
- Clique/toque no botão de início. Alternativa: SPACE
- Um objeto aparece na tela. Encontrá-lo, conhecê-lo, nomeá-lo.
Pressione SHIFT + H para exibir a previsão durante a tarefa.
- Variação: O objeto se move.
- Clique/toque no objeto.
Alternativa: SPACE

Dentro dos exercícios, animação, tamanho do objeto, contraste, velocidade do movimento, tipo do movimento, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos](#), [individualização módulo spot](#)

→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo spot](#)

9.1.3 Exercícios

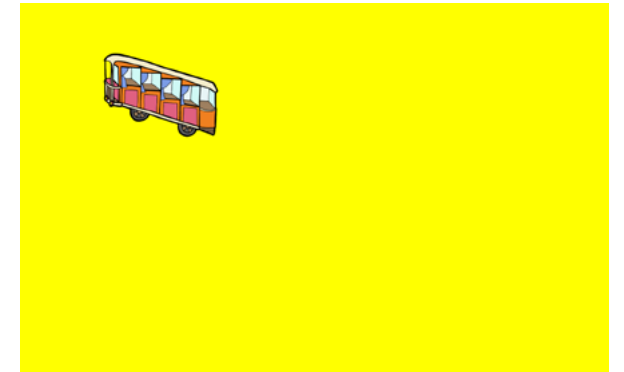
- Fixação *aleatório, periférico direita/esquerda, periférico cima/baixo*
- Mover a vista *horizontal, vertical, diagonal*
- Perseguição *horizontal, vertical, diagonal, círculo, quadrado, triângulo*
- Movimento em centro
- Contraste
- Frequência *reconhecer, diferenciar*
- Cor *reconhecer, diferenciar*
- Caras *reconhecer, interpretar*
- Figura fundo
- Optotipos *Símbolos Lea, Anel de Landolt, E de Snellen*
- Forma *reconhecer, explorar, reconhecer*
- Relógio
- Caráter *letras, números*

→ [Visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

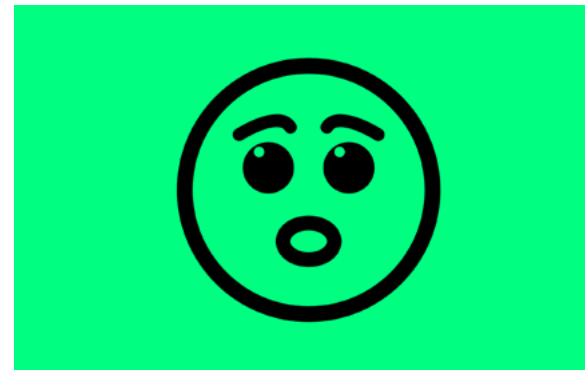
Exemplos



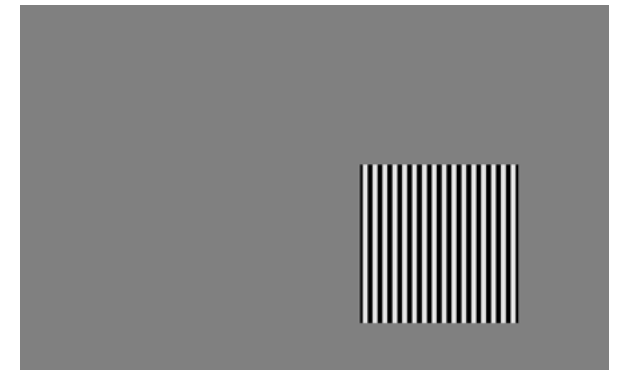
Mover a vista horizontal | M_pos_1, pb



Perseguição ocular diagonal | L_col_3, teleférico



Caras: interpretar | XL_pos_1



Frequência: reconhecer | L_pos_1, grade



Figura fundo | L_col_2



Relógio | XL_pos_4

9.2 Distinguir um objeto de outros

9.2.1 Tarefa

Procura objetos de acordo com certos critérios (*cor, forma, tamanho ou opacidade*).

9.2.2 Procedimento do exercício

- Aparece uma pré-visualização das características do objecto procurado.
- Clique/toque no botão de início. Alternativa: SPACE
- O objeto aparece com objetos que são diferentes.
Pressione SHIFT + H para exibir a previsão durante a tarefa.
- Clique/toque os objetos procurados.
Se houver apenas dois objetos, é possível confirmar com SPACE.

Dentro dos exercícios, animação, tamanho do objeto, contraste, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos](#), [individualização módulo spotPlus](#)
→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo spotPlus](#)

9.2.3 Propriedades



Forma



Combinação de cores
→ [Combinações de cores](#)



Opacidade



Tamanho

Pode procurar por uma propriedade ou por uma combinação de propriedades.

Uma propriedade



Tarefa (Exemplo):
Procura todos os objetos azuis.
A forma, a opacidade e o tamanho não importa.

Combinação de propriedades



Tarefa (Exemplo):
Procura todos os triângulos vermelhos.
Não importa a opacidade nem o tamanho.

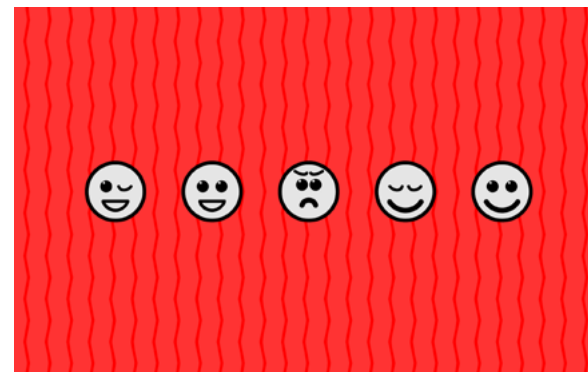
Exemplos



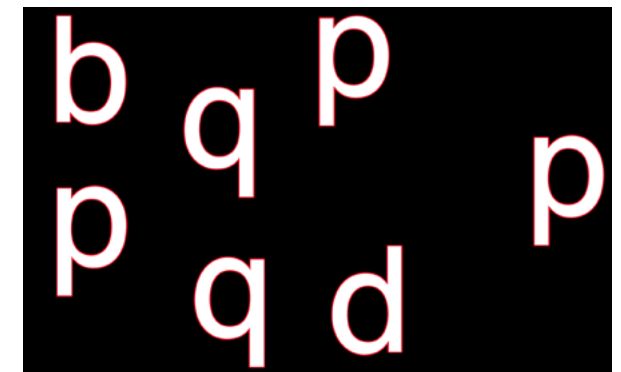
Fixação excêntrica à direita | M_neg_a_2



Separar | XL_col_b_1



Estrangeiro | M_col_a_1, emoticons



Caráter Letras | L_neg_d_1



Crowding quadro | S_pos_c_2



Onde está ...? | S_col_d_1, aves

9.2.4 Arranjo

Existem cinco maneiras de organizar objetos:

- a Linha *horizontal, vertical ou inclinado e diagonal*
- b Círculo
- c Grelha *dispostos numa grelha, por exemplo 5x4 objetos*
- d Aleatório *distância mínima entre os objetos, espalhados por toda a tela*
- e Aglomeração *distância mínima, os objetos se aproximam*

Uma referência ao arranjo encontra-se no código do título.

Exemplo: *procurar e encontrar: Forma S_neg_c_1*

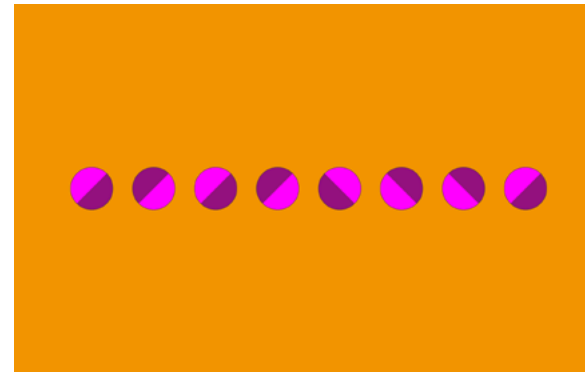
Procurado neste exercício: Pequenas figuras claras sobre fundo escuro, dispostas numa grelha.

9.2.5 Exercícios

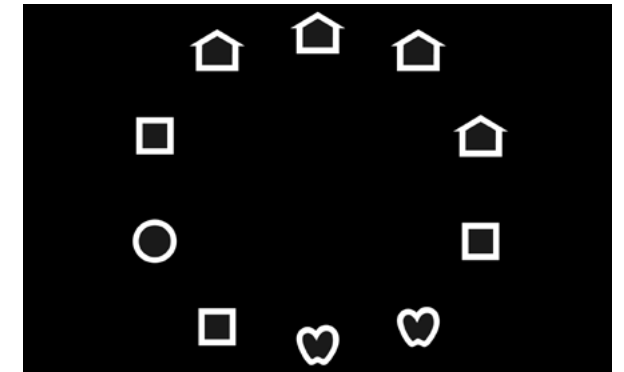
- Fixação excêntrico *direita, esquerda, cima, baixo, círculo, aleatório*
- Contraste
- Frequência *reconhecer, diferenciar, comparar*
- Cor *reconhecer, diferenciar*
- Caras *reconhecer, interpretar*
- Crowding *área, quadro, contorno*
- Separar *área, quadro, contorno*
- Forma *diferenciar*
- Figura fundo
- Optotipos *Símbolos Lea, Anel de Landolt, E de Snellen*
- Caráter *letras, números*
- Orientação espacial
- Estrangeiro
- Padrão *reconhecer*
- Procurar e encontrar *forma, cor, tamanho, forma e cor*
- Onde está ...?

→ [Visão geral dos exercícios](http://www.dob.li) classificados por categoria em www.dob.li.

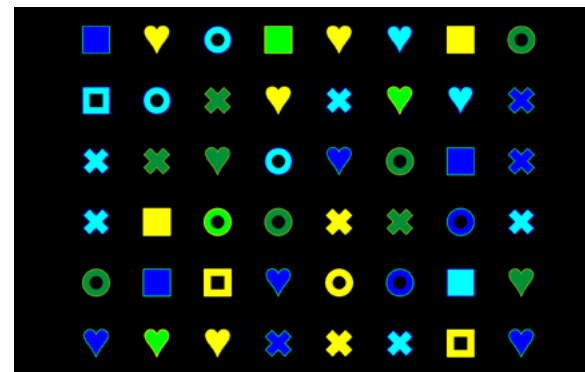
Exemplos



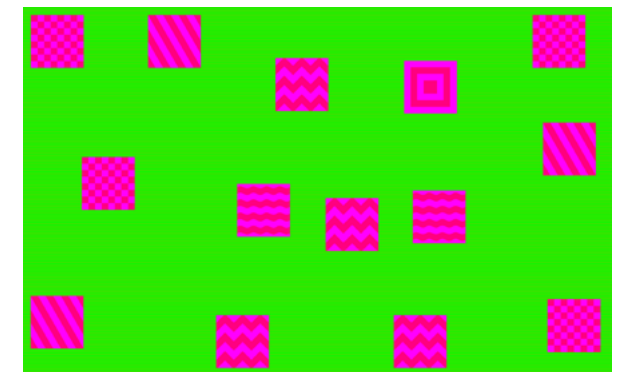
Linha: Orientação espacial | M_col_a_1



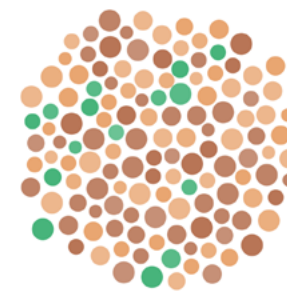
Círculo: Optotipos: Símbolos Lea | M_neg_b_1



Grelha: procurar e encontrar Cor | S_neg_c_1



Aleatório: Frequência: diferenciar | M_col_d_1



Aglomeração: Cor diferenciar | XS_pos_e_2

9.3 zoom Identificar um objeto 2

9.3.1 Tarefa

Um Objeto muito pequeno ou muito grande aparece na tela. O tamanho do objeto é alterado até que você percebe-lo.

Variação: mudança de opacidade.

Pare a mudança com a tecla S.

9.3.2 Procedimento do exercício

- Aparece uma pré-visualização do objeto procurado se necessário.
- Clique/toque no botão de início. Alternativa: SPACE.
- Um Objeto muito pequeno ou muito grande aparece na tela. O tamanho do objeto é alterado até que reconheça.
- Variação: A opacidade do objeto varia até que reconhece o objeto/até que não se pode reconhecer.
- Clique/toque no objeto.
Alternativa: SPACE

Pare a mudança com a tecla S.

Dentro dos exercícios, animação, tamanho do objeto, contraste, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos, individualização módulo zoom](#)

→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo zoom](#)

9.3.3 Propriedades

O tamanho do objeto e/ou a opacidade aumenta < ou diminui >, passo a passo ou continuamente.

Uma referência ao tipo de modificação encontra-se no código do título.

Exemplo: *Forma descobrir XS_col_<_2, fruta*

Procurar: fruta sobre um fundo colorido. O tamanho do objeto aumenta.

9.3.4 Exercícios

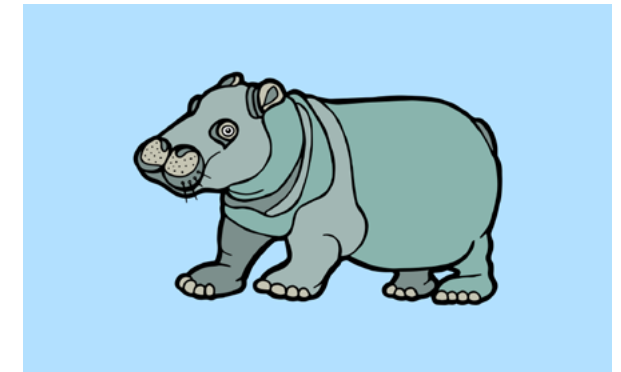
- Movimento em centro
- Contraste
- Frequência *reconhecer, diferenciar*
- Caras *reconhecer, interpretar*
- Optotipos *Símbolos Lea, Anel de Landolt, E de Snellen*
- Forma *explorar, reconhecer, descobrir*
- Caráter *letras, números*

→ [Visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

Exemplos



Forma descobrir | XS_col_<_3, fruta



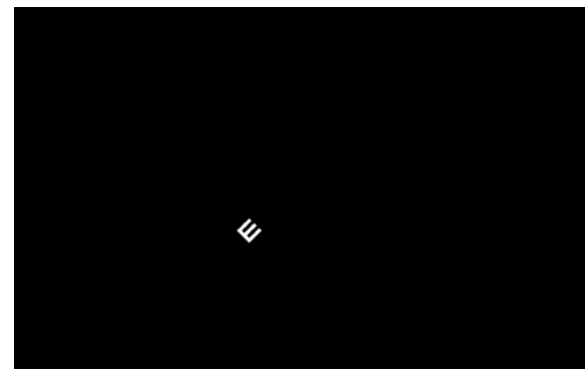
Forma explorar | XXL_col_>2, animais



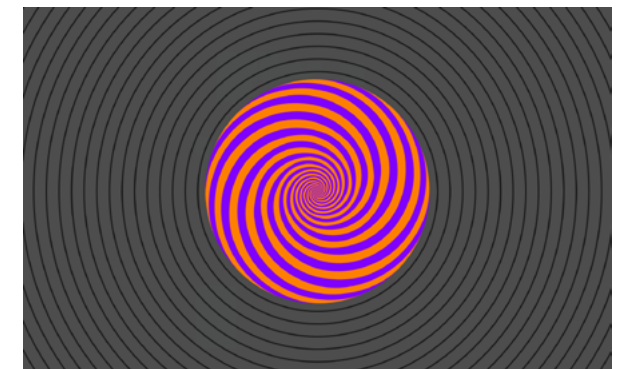
Contraste | XL_pos_<_1, Hiding Heidi



Frequência: diferenciar | M_col_<_1



Optotipos E de Snellen | XS_neg_<_3



Movimento em centro | S_col_<_1

9.4 track Seguir a linha

9.4.1 Tarefa

Move um objeto com o mouse, as teclas de seta, ou os dedos (touchscreen) ao longo de uma linha.

9.4.2 Procedimento do exercício

- Aparece um objeto e uma linha.
- O objeto pisca.
- Move-lo com o mouse, as teclas de seta, ou os dedos (touchscreen) ao longo da linha.
- Variações:
 - Um objeto alvo é colocado no fim da linha.
 - Vários objetos alvo são posicionadas ao longo da linha.
- Move-lo com o mouse, as teclas de seta, ou os dedos (touchscreen) ao longo da linha para o objeto alvo/para os objetos alvo.
- Nas categorias sem objetivo recebe um feedback. Mostra o número de colisões ou quedas (opcional).
- O feedback no final da tarefa indica o número de colisões ou quedas (opcional).

Dentro dos exercícios, tipo, espessura e opacidade da linha, animação do objeto alvo, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos](#), [individualização módulo track](#)

→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo track](#)

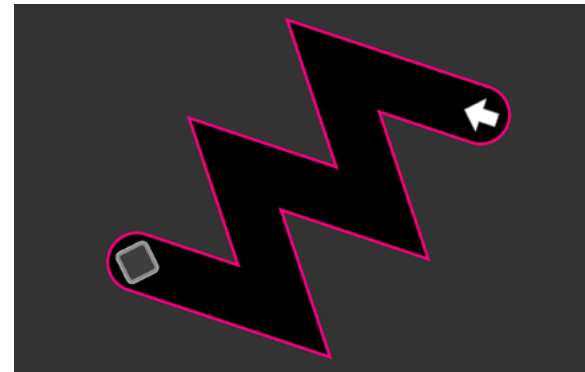
9.4.3 Exercícios

- Manter na pista com meta
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre
- Manter na pista sem meta
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre, loop
- Equilibrar com meta
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre
- Equilibrar sem meta
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre, loop
- Recolher metas, pista
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre
- Recolher metas, linha
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre

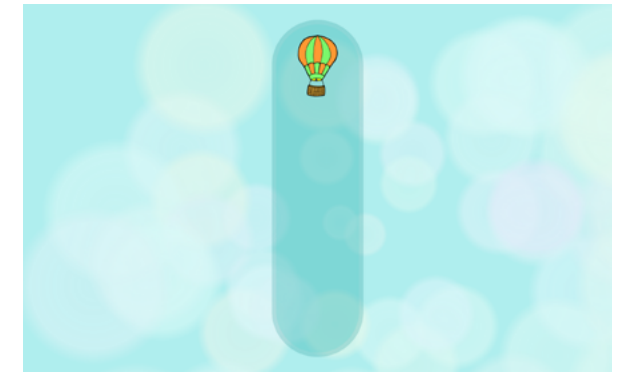
→ [Lista das linhas](#) (pdf) em www.dob.li.

→ [Visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

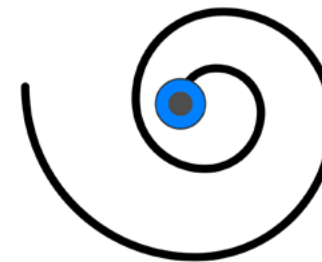
Exemplos



Manter na pista com meta escada | L_neg_2



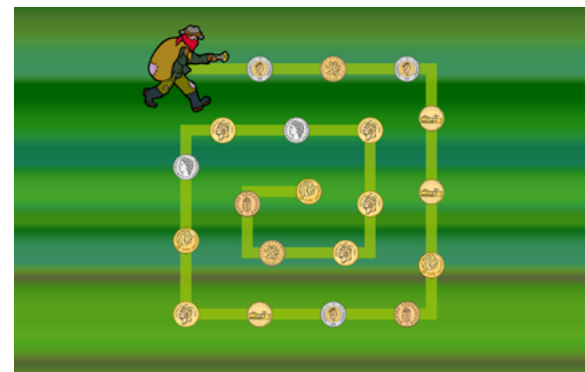
Manter na pista sem meta linhas retas | L_col_5
vertikal



Equilibrar sem meta espiral | M_pos_2



Equilibrar sem meta loop | L_pos_7



Recolher metas, linha canto | M_col_1



Recolher metas, linha curva | M_pos_2

9.5 trace Seguir um objeto em movimento

9.5.1 Tarefa

Move um objeto com o mouse, as teclas de seta ou o dedo (touch screen), a seguir outro objeto.

9.5.2 Procedimento do exercício

- Aparece um objeto, um objeto alvo e uma linha.
- O objeto pisca.
- Uma vez que o objeto é movido, o objeto alvo também se move. A linha desaparece.
- Move-lo com o mouse, as teclas de seta, ou os dedos (touchscreen) seguindo o objeto alvo, tão precisamente quanto possível.
- O objeto não está ligado à linha. Ao contrário dos exercícios de **track**, pode ser deslocado livremente no ecrã.
- No fim da tarefa recebe um feedback. Mostra a precisão da sua linha (a. *Seguir um objeto*) ou o número de capturas do objeto alvo (b. *Apanhar um objeto*) (opcional).

Dentro dos exercícios, tipo de aparência e animação do objeto alvo, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos, individualização módulo trace](#)
→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo trace](#)

9.5.3 Exercícios

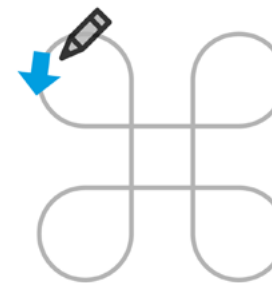
- Seguir um objeto
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre, loop, aleatório
- Apanhar um objeto
linhas retas, canto, curva, espiral, escada, forma geométrica, forma livre, loop, aleatório

→ [Lista das linhas](#) (pdf) em www.dob.li.
→ [Visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

Exemplos



Seguir um objeto canto | XL_pos_1



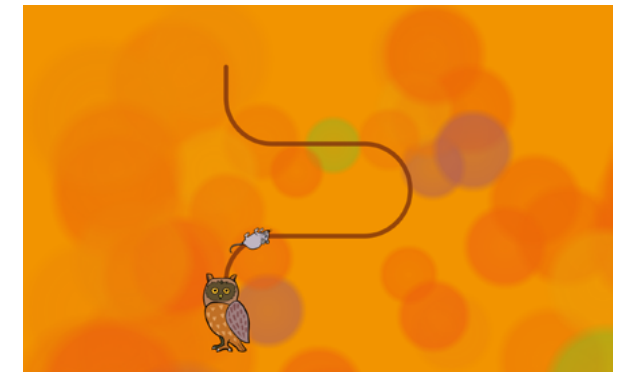
Seguir um objeto loop | L_pos_10



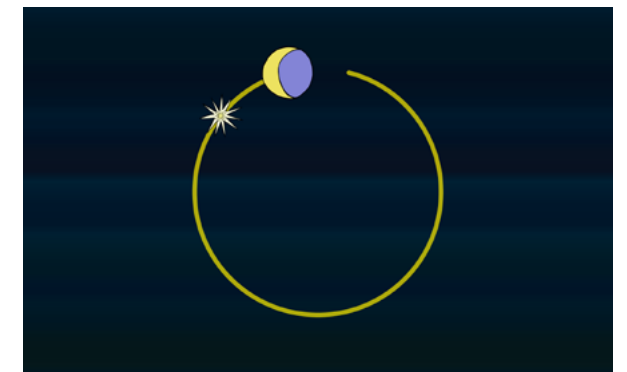
Apanhar um objeto escada | M_pos_2



Seguir um objeto espiral | L_neg_2



Apanhar um objeto curva | M_col_1



Apanhar um objeto forma geométrica | L_col_04

9.6 estímulo

9.6.1 Tarefa

Observe as mudanças no padrão *forma, cor, tamanho, posição*. Prima a tecla E ou passe com o mouse ou com o dedo (touch screen) sobre os objetos e deixe-se surpreender.

9.6.2 Procedimento do exercício

- Aparecem padrões que mudam em forma, cor, tamanho o posição.
- Pressione E ou toque nos objetos ressaltados para provocar um efeito.
- Alguns exercícios reagem aos movimentos do mouse. Tela sensível: Deslize o dedo na tela.

Dentro dos exercícios contraste, velocidade e direcção do movimento, cor e padrão de fundo pode ser mudado usando atalhos de teclado.

→ [Atalhos de teclado todos os módulos, individualização módulo stimula](#)
→ Criar exercícios próprios: [editor todos os módulos](#), [editor módulo stimula](#)

9.6.3 Exercícios

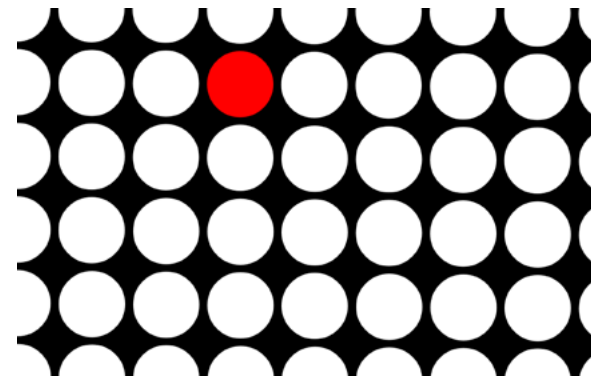
- Pinta
- Linha
- Área
- Interativo
- NOC

→ [Visão geral dos exercícios](#) classificados por categoria em www.dob.li.

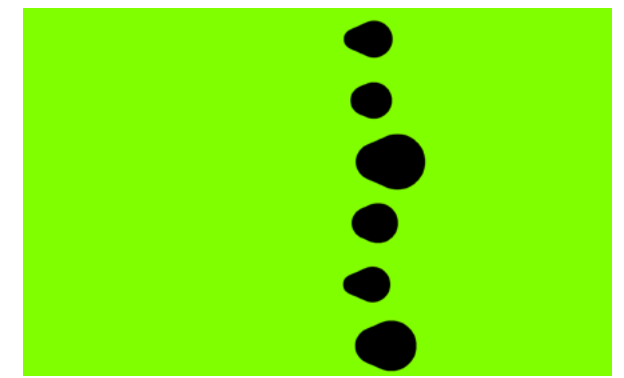
Aviso de fotossensibilidade

Uma percentagem muito baixa de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos quando exposta a certos padrões de iluminação ou flashes. A exposição a certos padrões ou panos de fundo numa tela de computador, pode provocar um ataque epilético nestes indivíduos. Certas condições médicas podem levar a sintomas epiléticos não detectados previamente mesmo em pessoas que não tenham histórico de ataques epiléticos ou epilepsia.

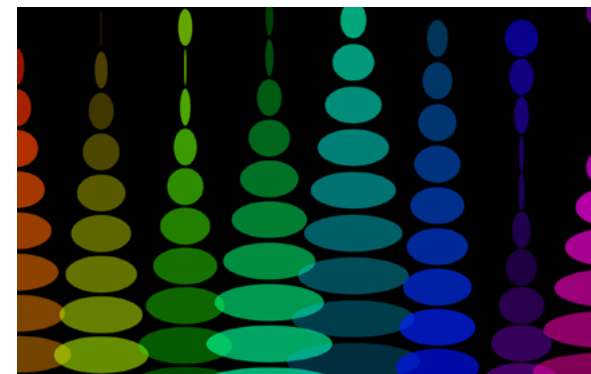
Exemplos



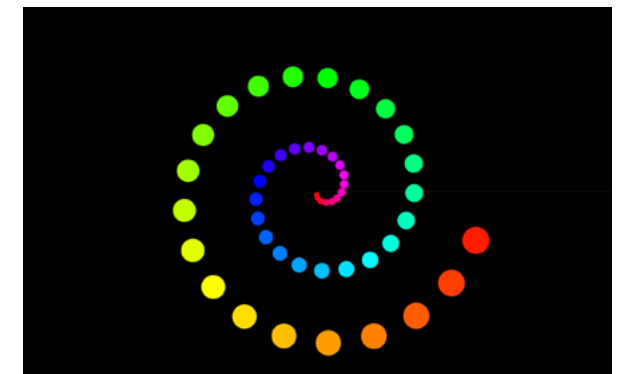
Estimulação Pinta 1000



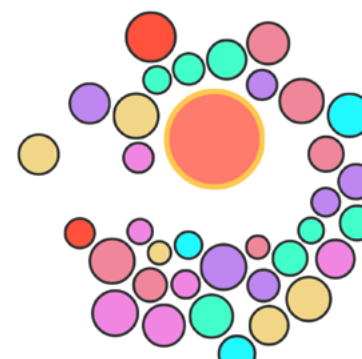
Estimulação Pinta 1003



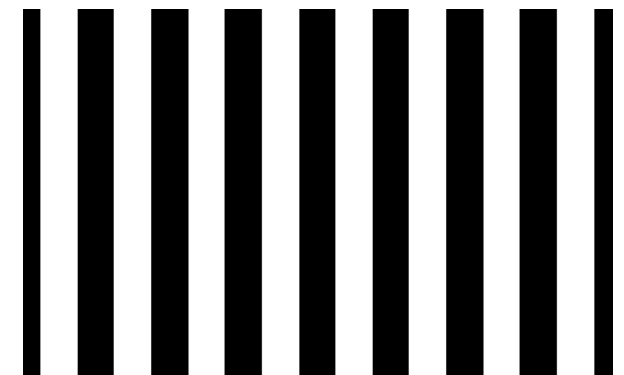
Estimulação Pinta 1005



Estimulação Pinta 3000



Estimulação Interativo 8010



Estimulação OKN | L_pos_2

10 Controlar no teclado e no touch screen

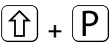
Os atalhos de teclado ou gestos sobre a tela sensível ao toque permitem alterar as propriedades do objeto e do fundo durante o exercício e adaptar as necessidades do aluno.

→ [Atalhos de teclado e gestos em touch screen](#) (pdf) em www.dob.li.

10.1 Controle do programa

Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
 + 		Informação	Lista de atalhos de teclado e gestos	
 + 	 [	Menu	Ao menu principal	

10.2 Dentro do exercício

Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		ESPAÇO	Iniciar tarefa / Confirmar tarefa	
		ENTER	Iniciar / Parar o exercício	
		Preferences	Configurações do exercício atual	
		1	1.a cor e padrão de fundo	<i>Gesto: Alternar entre as duas cores de fundo</i>
		2	2.a cor e padrão de fundo	<i>Gesto: Alternar entre as duas cores de fundo</i>
		3	Alterar o padrão de fundo <	
		4	Alterar o padrão de fundo >	
		5	Reduzir o tamanho do padrão de fundo	
		6	Aumentar o tamanho do padrão de fundo	
		7	Reduzir a distância do padrão de fundo	
		8	Aumentar a distância do padrão de fundo	
		0	Nenhum padrão de fundo	
		Normal	Restaurar as configurações originais da tarefa	
		Normal	Restaurar as configurações originais do exercício	

10.3 Individualização spot: objeto fixo

spot				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
▼		KEY DOWN	Reduzir o objeto	
▲		KEY UP	Ampliar o objeto	
◀		KEY LEFT	Reduzir a opacidade do objeto	
▶		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade do objeto	
A		Animação	Iniciar / Parar a animação	Pulsção (tamanho) -> Stop -> Flash (opacidade) -> Stop
⬆ + H		Sugestão	Mostrar o objeto pesquisado	Apenas tarefas com visualização

10.4 Individualização spot: objeto em movimento

 spot				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Diminuir o movimento	
		KEY UP	Acelerar o movimento	
 +  + 		KEY DOWN	Reduzir o objeto	
 +  + 		KEY UP	Ampliar o objeto	
		KEY LEFT	Reduzir a opacidade do objeto	
		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade do objeto	
		Animação	Iniciar / Parar a animação	<i>Pulsção (tamanho) -> Stop -> Flash (opacidade) -> Stop</i>
		Start / Stop	Iniciar / Parar o movimento	
		Direcção	Inverter o sentido do movimento	
		Tipo	Alterar o tipo de movimento	<i>stop + go -> ioiô duro -> ioiô suave -> contínuo</i>
 + 		Sugestão	Mostrar o objeto pesquisado	<i>Apenas tarefas com visualização</i>

10.5 Individualização spotPlus

 spotPlus				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Reduzir os objetos procurados	
		KEY UP	Ampliar os objetos procurados	
		KEY LEFT	Reduzir a opacidade dos objetos procurados	
		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade dos objetos procurados	
		Animação	Iniciar / Parar a animação	<i>Pulsção (tamanho) -> Stop -> Flash (opacidade) -> Stop</i>
 +  + 		KEY DOWN	Reduzir todos os objetos	
 +  + 		KEY UP	Ampliar todos os objetos	
 +  + 		KEY LEFT	Reduzir a opacidade de todos os objetos	
 +  + 		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade de todos os objetos	
 +  + 		Animação	Iniciar / Parar a animação de todos os objetos	<i>Pulsção (tamanho) -> Stop -> Flash (opacidade) -> Stop</i>
 + 		Sugestão	Mostrar os objetos pesquisados	<i>Apenas tarefas com visualização</i>

10.6 Individualização zoom

 zoom				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Zoom lentamente	
		KEY UP	Zoom rapidamente	
		KEY DOWN	Reduzir o objeto	<i>no final do zoom</i>
		KEY UP	Ampliar o objeto	<i>no final do zoom</i>
		KEY LEFT	Reduzir a opacidade do objeto	
		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade do objeto	
		Animação	Iniciar / Parar a animação	<i>Pulsção (tamanho) -> Stop -> Flash (opacidade) -> Stop</i>
		Start / Stop	Iniciar / Parar o movimento	
		Sugestão	Mostrar o objeto pesquisado	<i>Apenas tarefas com visualização</i>

10.7 Individualização track

 track				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Mover o objeto para baixo	
		KEY UP	Mover o objeto para cima	
		KEY LEFT	Mover o objeto para a esquerda	
		KEY RIGHT	Mover o objeto over para a direita	
		Animação	Iniciar / Parar a animação do objeto alvo	
		Tipo	Alterar o tipo de linha	<i>pontilhada -> tracejada 1 -> tracejada 2 -> tracejada 3 -> tracejada 4 -> tracejada 5 -> contínua</i>
 +  + 		KEY DOWN	Diminuir a espessura da linha	
 +  + 		KEY UP	Aumentar a espessura da linha	
 +  + 		KEY LEFT	Reduzir a opacidade da linha	
 +  + 		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade da linha	

10.8 Individualização trace

 trace				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Mover o objeto para baixo	
		KEY UP	Mover o objeto para cima	
		KEY LEFT	Mover o objeto para a esquerda	
		KEY RIGHT	Mover o objeto over para a direita	
		Animação	Iniciar / Parar a animação do objeto alvo	

10.9 Individualização stimula

 stimula				
Teclas	Gestos	Descrição	Efeito	
		KEY DOWN	Retardar o movimento	
		KEY UP	Acelerar o movimento	
		KEY LEFT	Reduzir a opacidade dos objetos	
		KEY RIGHT	Aumentar a opacidade dos objetos	
		Efeito	Efeito especial	
		Start / Stop	Iniciar / Parar o movimento	
		Direcção	Inverter o sentido do movimento	
 +  + 		KEY DOWN	stimula 8000: Reduzir o objeto	<i>Apenas stimula 8000</i>
 +  + 		KEY UP	stimula 8000: Ampliar o objeto	<i>Apenas stimula 8000</i>
 +  + 		KEY LEFT	NOC: Menos listras (listras estreitas)	<i>Apenas NOC</i>
 +  + 		KEY RIGHT	NOC: Mais listras (listras largas)	<i>Apenas NOC</i>

11 Visão de conjunto

11.1 Módulos

Módulo	Objetivo
 <i>spot</i>	Identificar um objeto 1
 <i>spotPlus</i>	Distinguir um objeto de outros
 <i>zoom</i>	Identificar um objeto 2
 <i>track</i>	Seguir a linha
 <i>trace</i>	Seguir um objeto em movimento
 <i>stimula</i>	Estímulo

11.2 Categorias de exercícios e habilidade primária

Categoria	Suplemento	Habilidades primárias
Estimulação	Pinta Linha Área Interativo NOC	Atenção Mudança da atenção Atenção Mudança da atenção Atenção Atenção sustentada Coordenação Coordenação olho-mão Motilidade Nistagmo optocinético
Fixação	aleatório periférico direita/esquerda periférico cima/baixo	Motilidade Fixação
Fixação excêntrico	à direita à esquerda em cima em baixo aleatório círculo	Atenção Campo de visão
Mover a vista	horizontal vertical diagonal	Motilidade Sacadas
Perseguição	horizontal vertical diagonal círculo quadrado triângulo	Motilidade Perseguição ocular
Manter na pista com meta	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre	Coordenação Coordenação olho-mão

Categoria	Suplemento	Habilidades primárias
<i>Manter na pista sem meta</i>	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre loop	Coordenação Coordenação olho-mão
<i>Equilibrar com meta</i>	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre	Coordenação Coordenação olho-mão
<i>Equilibrar sem meta</i>	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre loop	Coordenação Coordenação olho-mão
<i>Recolher metas, pista</i>	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre	Coordenação Coordenação olho-mão
<i>Recolher metas, linha</i>	linha reta canto curva espiral escada forma geométrica forma livre	Coordenação Coordenação olho-mão

Categoria	Suplemento	Habilidades primárias
<i>Perseguir um objeto</i>		Coordenação Coordenação olho-mão
<i>Movimento</i>	em centro	Percepção do movimento em centro
<i>Contraste</i>		Percepção de contrastes Contraste
<i>Frequência</i>	reconhecer diferenciar comparar	Percepção de contrastes Frequência
<i>Caras</i>	reconhecer interpretar	Percepção da cara Reconhecimento Percepção da cara Interpretação
<i>Cor</i>	reconhecer diferenciar atribuir	Percepção da cor Cor Percepção da cor Cor Percepção da cor Associação de cor
<i>Crowding</i>	área quadro contorno optotipos	Percepção figura fundo Crowding
<i>Separar</i>	área quadro contorno	Percepção figura fundo Percepção figura fundo
<i>Figura fundo</i>		Percepção figura fundo Percepção figura fundo
<i>Optotipos</i>	Símbolos Lea Anel de Landolt E de Snellen	Reconhecimento de forma Forma
<i>Forma</i>	explorar reconhecer diferenciar descobrir completar	Motilidade Exploração sacádica Reconhecimento de forma Forma
<i>Relógio</i>		Reconhecimento de forma Forma
<i>Caráter</i>	letras números	Reconhecimento de forma Forma
<i>Orientação espacial</i>		Reconhecimento de forma Orientação espacial
<i>Estrangeiro</i>		Reconhecimento de forma Forma

Categoria	Suplemento	Habilidades primárias
<i>Imagens</i>	reproduzir completar	Reconhecimento de forma Forma
<i>Padrão</i>	reconhecer reproduzir completar	Memória visual Padrão
<i>Agrupar</i>	tamanho cor família	Memória visual Sequências
<i>Procurar e encontrar</i>	forma cor tamanho forma e cor forma e tamanho cor e tamanho	Estratégias Estratégias de busca
<i>Onde está ...?</i>		Estratégias Estratégias de busca
<i>Pintura</i>		

11.3 Habilidades e atribuição de módulos

Habilidade	Sub-habilidades	Atribuição de módulos
 Atenção Visual	Atenção sustentada Mudança da atenção Campo de visão Divisão de atenção	spot, zoom, track, trace, stimula spot, track, trace, stimula spot, spotPlus, track, trace track, trace
 Motilidade	Fixação Exploração sacádica Comparações visuais Sacadas Perseguição ocular Nistagmo optocinético	todos os módulos spot, zoom, track, stimula spotPlus, track spot, track, trace spot, track, trace stimula
 Coordenação	Coordenação olho-mão	track, trace
 Percepção do movimento	Em centro Periférico	spot, zoom, track, trace, stimula
 Percepção de contrastes	Contraste Frequência	spot, spotPlus, zoom spot, spotPlus, zoom
 Percepção da cara	Reconhecimento Interpretação Complemento	spot, spotPlus spot, spotPlus
 Percepção da cor	Cor Pardo preto branco Associação de cor	spot, spotPlus spotPlus
 Percepção figura fundo	Percepção figura fundo Crowding	spot, spotPlus spotPlus
 Reconhecimento de forma	Forma Tamanho Orientação espacial	spot, spotPlus, zoom spotPlus, zoom spot, spotPlus
 Memória visual	Memória de curto prazo Padrão Sequência	spotPlus spotPlus
 Estratégias	Estratégias de busca	spotPlus

12 Editor

No editor, os exercícios pré-definidos podem ser adaptados às necessidades individuais, ou redefinidos e salvos. O acesso faz-se através de um exercício já em curso. Algumas das configurações básicas têm os mesmos parâmetros em todos os módulos. No entanto, também há configurações que apenas são válidas para o respectivo módulo.

12.1 Geral

12.1.1 Abrir o Editor

Recomenda-se escolher como referência um exercício existente, que está de acordo com os configurações desejadas o melhor possível.

- Escolher o módulo no qual um novo exercício será criado.
- Escolher e iniciar o exercício, que está de acordo com os configurações desejadas o melhor possível.
- Abrir o editor com a combinação de teclas  +  ou gesto .
- Confirme que deseja criar e editar uma cópia.

Clique/toque em *Preferências*  para acessar as configurações dos exercícios próprios em *escolha do exercício* → [Administrar exercícios próprios](#).

12.1.2 Ajustes e pré-visualização

Preferências

Tarefa

Objeto

Arranjo

Fundo

Tipo de selecção:

- Nenhum valor
- Valor único
- Selecção
- Variedade
- Exato

→ [Descrição](#) página seguinte.

Tipo de exercício
Selecção

Suplemento
Caixa de texto

Descrição
Caixa de texto

Habilidade 1
definida pelo tipo de exercício

Habilidade 2
Selecção

Categoria

Optolipos Símbolos Lea

Título

Mafalda, abril 2014

Descrição

Minha própria descrição

Habilidade 1

Forma

Habilidade 2

Home

Tarefa

Número

Transição

Feedback

Objeto

Forma

Cor

Opacidade

Tamanho

Arranjo

Lugar

Animacção

Movimento

Fundo

Cor / Padrão

● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

spot

→

Pré-visualização

Tarefa

Objeto

Fundo 1

Fundo 2

12.1.3 Tipo de selecção

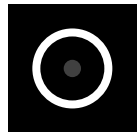


Valor único

Um valor único para toda a lição

→ [exemplo](#) na página anterior :

Cor do objeto: Preto sem contorno em todas as tarefas →



Seleccção

Vários valores, aleatoriamente atribuídos à tarefa.

→ [exemplo](#) na página anterior :

Quatro formas (Símbolos Lea), aleatoriamente atribuídas à tarefa.



Variedade

Constante mudança do valor no intervalo definido.

→ [exemplo](#) na página anterior :

Diminuição contínua da opacidade, de tarefa a tarefa.

Clique/toque nos pontos acima da pré-visualização para percorrer as tarefas (não é possível em todos os casos)..



Exato

Valor exatamente definido em cada tarefa.

→ [exemplo](#) na página anterior :

Tamanho exato em cada tarefa.

Clique/toque nos pontos acima da pré-visualização para percorrer as tarefas (não é possível em todos os casos)..



Nenhum valor

Todas as tarefas sem essa propriedade.

→ [exemplo](#) na página anterior :

Sem animação, sem padrão de fundo.



Valor igual

Apenas módulo spotPlus

Valor não difere

→ [Definição do objeto procurado](#).

12.2 Ajustes – Todos os módulos

12.2.1 Tarefa

Tarefa	Número	6	
	Transição		
	Feedback		

Número apenas valores únicos

Tarefa ✕

Número

Arraste o controle deslizante para definir o número de tarefas.

Valor mínimo: 1

Valor máximo: 18

Transição de tarefa para tarefa apenas valores únicos – Transição idêntico durante todo o exercício

Tarefa Transição ✕

 Pausa

Nenhuma pausa entre tarefas

 Esbatimento

Nenhum crossfade

Os objetos desaparecem e aparecem imediatamente, com ou sem pausa intermédia.

 Pré-visualização

Sem pré-visualização

Tarefa Transição



Pausa

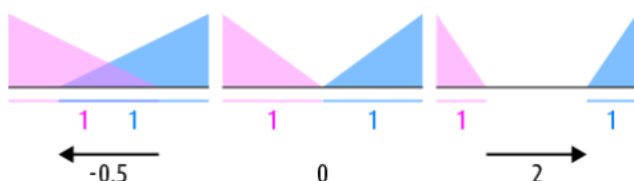


2

Esbatimento



1



Pré-visualização

☐ Pré-visualização antes do exercício

☒ Pré-visualização antes de cada tarefa

☐ Mesmo tamanho como a tarefa



1

Pausa

Duração da transição em segundos.

Crossfade / aparecer, desvanecer

Valores negativos: crossfade

Valor 0: aparecer – desvanecer

Valores positivos: aparecer – pausa – desvanecer

Nota: Crossfade , aparecer, desvanecer não pode ser utilizado em combinação com pré-visualização do tarefa.

Pré-visualização

3 opções:

- Sem pré-visualização
- Pré-visualização antes do exercício
- Pré-visualização antes de cada tarefa

Arraste o controle deslizante para definir o tamanho da pré-visualização o marque a caixa para escolher o tamanho do objeto na tarefa (apenas pré-visualização tarefa).

Feedback

apena valor único

Tarefa Feedback



Recompensa

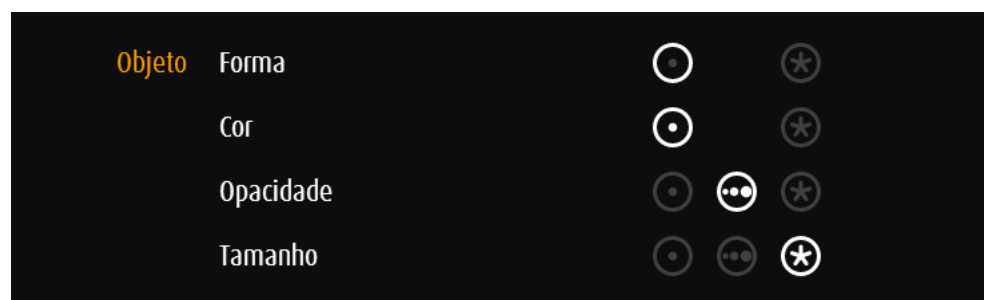
☒ Animação

☒ Soa

Recompensa

Solução correta da tarefa: O objeto é animado e/ou é emitido um som.

12.2.2 Objeto



Forma

Valor único / Selecção ou Exato

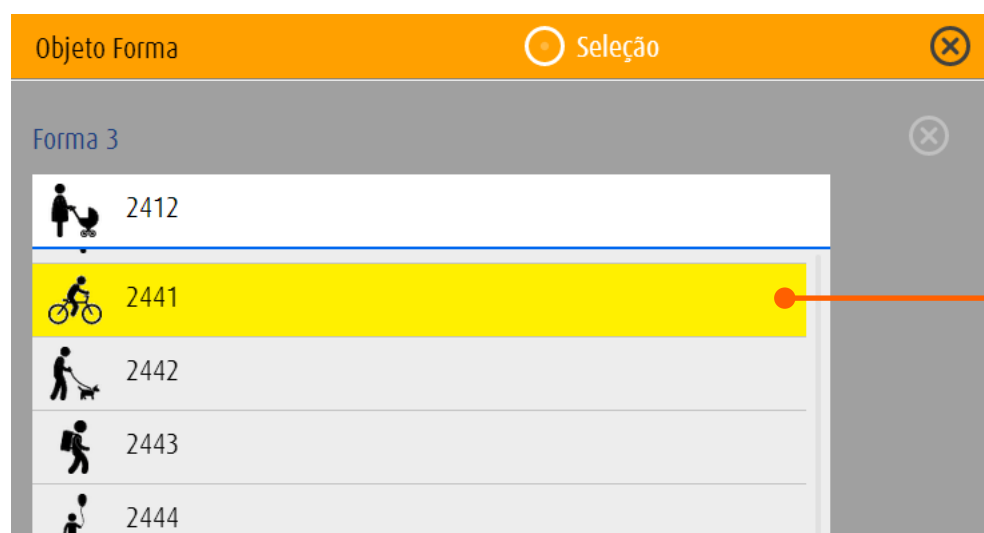
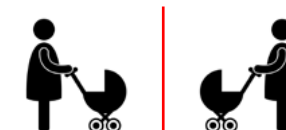


Forma

⊕ Adicionar um objeto



Inverso ativado: Virar o objeto verticalmente.



Alteração do objeto 3

Clique/toque em uma caixa para abrir a lista de objetos.

Role para baixo e clique/toque no objeto desejado.

→ [Lista actual dos objetos](#) (pdf) em www.dob.li.

Objeto Cor Selecção X

Cor



Adicionar uma combinação de cores composto pelo primeira cor, segunda cor, largura e cor do contorno.

1.a cor

2.a cor



Contorno



10

**Cor**

Escolher a 1.ª e a 2.ª cor. Clique/toque em a caixa de cor para abrir a paleta de cores. Nota: Para alguns tipos de objeto não pode ser definida uma segunda cor → [tabela](#) página seguinte.

Contorno

Move o controle deslizante para determinar a largura do contorno. Escolher a cor do contorno. Clique/toque em a caixa de cor para abrir a paleta de cores.

1.a cor

2.a cor



Contorno



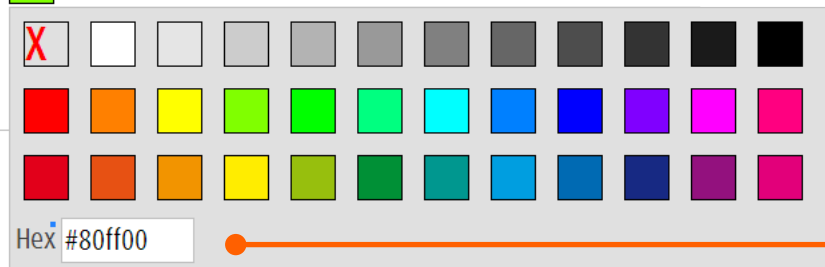
Remover a combinação de cores.

Paleta de cores

Escala de cinza – Primeiro quadro: transparente

Síntese aditiva

Síntese subtrativo



Escolha qualquer cor. Insira um código de cor hexadecimal.

Tabelas de cores e color-picker ver por exemplo: → html-color-codes.info.

Nenhum contorno activo: O controlo deslizante e a caixa de cor desaparecem.

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.

Selecção: Vários combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Categorias de objetos e atribuição de cores

	Categoria 1 Objetos em uma cor			Categoria 2 Objetos de duas cores				Categoria 3a Objetos multicoloridos sem contorno			Categoria 3b Objetos multicoloridos com contorno				
Objeto															
1.ª cor	#93117E	#93117E	transparente	#93117E	#93117E	#93117E	#93117E	nenhuma 1.ª cor	nenhuma 1.ª cor	nenhuma 1.ª cor	#000000 Cor do contorno	#000000 Cor do contorno	#93117E	transparente	transparente
2.ª cor	nenhuma 2.ª cor	nenhuma 2.ª cor	nenhuma 2.ª cor	#FF8000	#FF8000	transparente	transparente	definido	definido	transparente	definido	definido	transparente	definido	transparente
Contorno	Nenhum contorno	#009EE0	#009EE0	Nenhum contorno	#009EE0	Nenhum contorno	#009EE0	Nenhum contorno	#009EE0	#009EE0	Nenhum contorno	#009EE0	Nenhum contorno	Nenhum contorno	#009EE0

Categoria 1: objeto em uma cor

1.ª cor disponível, nenhuma 2.ª cor não, contorno disponível
Tipos de objetos: superfícies geométricas, Anel de Landolt, E de Snellen, letras, números, confetes preto

Categoria 2; objeto de duas cores

1.ª cor, 2.ª cor e contorno disponível
Tipos de objetos: molduras geométricas, frequência, Símbolos Lea, orientação espacial, emoticon, ícone, dados, relógio

Categoria 3a, objeto multicoloridos sem o próprio contorno,

Nenhuma 1.ª e 2.ª cor definida, contorno disponível
Tipos de objetos: bandeiras, sinais de trânsito, confetes coloridos

Categoria 3b, objeto multicoloridos com o próprio contorno

1.ª e 2.ª cor definida, contorno disponível
1.ª cor: contorno dentro da ilustração
2.ª cor: cores da ilustração
Tipos de objetos: ilustrações figurativas

Opacidade

Valor único / Selecção ou Exato

Objeto Opacidade

Selecção



Opacidade



1



Adicionar um valor.

Move o controle deslizante para determinar a opacidade.



0.50



Remover o valor.

Valor único: Um valor único para toda a lição.

Selecção: Vários valores. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione um determinado valor para cada tarefa.

Opacidade

Variedade

Objeto Opacidade

Variedade



Opacidade de ... para



1



0.1

Controle deslizante 1 Regular a opacidade na primeira tarefa.

Controle deslizante 2 Regular a opacidade na última tarefa.

Constante mudança de opacidade no intervalo definido.

Valor mínimo: 0.01

Valor máximo: 1

Valor 1 corresponde a uma opacidade de 100%.

Valor 0.1 corresponde a uma opacidade de 10%.

Tamanho

Valor único / Selecção ou Exato

Objeto Tamanho

Selecção

Tamanho



1.5



Adicionar um valor.

Move o controle deslizante para determinar o tamanho do objeto.



1



Remover o valor.

Valor único: Um valor único para toda a lição.

Selecção: Vários valores. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione um determinado valor para cada tarefa.

Tamanho

Variedade

Objeto Tamanho

Variedade

Tamanho de ... para



2.20



0.40

Controle deslizante 1 Regular o tamanho do objeto na primeira tarefa.

Controle deslizante 2 Regular o tamanho do objeto na última tarefa.

Constante mudança de tamanho no intervalo definido.

Valor mínimo: 0.05

Valor máximo: 4

O lado mais longo de um objeto de tamanho 4, corresponde aproximadamente à altura da tela.

Exemplo: Um quadrado de tamanho 4 preenche a tela na altura.

12.2.3 Fundo

Fundo

Cor / Padrão

Fundo Cor / Padrão

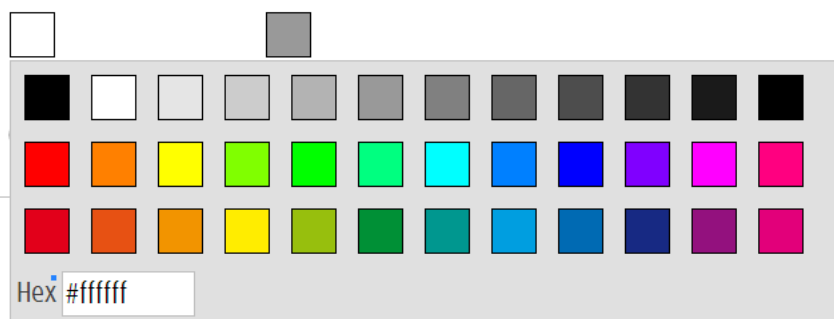
Valor único



Fundo

1.a cor

2.a cor



Adicionar uma combinação de cores (1.ª e 2.ª cor).

Clique/toque em a caixa de cor para abrir a paleta de cores.

Paleta de cores

Escala de cinza

Síntese aditiva

Síntese substractivo

Escolha qualquer cor. Insira um código de cor hexadecimal.

Tabelas de cores e color-picker ver por exemplo: → html-color-codes.info.

Padrão de fundo



Fundo estampado

Padrão: Estilo

**Estilo**

Escolha do estilo padrão. Clique/toque em um símbolo.

Padrão: 1.a cor

2.a cor

**Cor**

Clique/toque em a caixa de cor para abrir a paleta de cores.

Padrão: Opacidade



0.5

Opacidade

Move o controle deslizante para ajustar a opacidade do padrão.

Padrão: Tamanho



16

Tamanho

Move o controle deslizante para ajustar o tamanho do padrão.

Padrão: Distância



32

Distância

Move o controle deslizante para ajustar a distância do padrão.

12.3 Ajustes – Módulo específico

12.3.1 spot

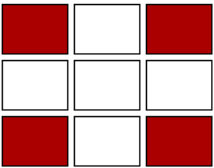
Arranjo	Lugar			
	Animação			
	Movimento			

Lugar Nenhum valor, Valor único / Selecção ou Exato

Arranjo Lugar

Valor único

- Lugar
- ☐ Linha
- ☐ Borda / Centro (exatamente)



Adicionar uma combinação.

Os campos ativos na grelha determinam a posição do objeto.
Sem marcar a caixa *Borda / Centro (exatamente)*, o objeto aparece em algum lugar na zona definida.

Nenhum valor: Nenhum lugar determinado. O objeto aparece aleatoriamente em algum lugar na tela.

- Valor único: Uma combinação única para toda a lição.
- Selecção: Vários combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.
- Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Lugar

Valor único / Selecção ou Exato
Borda ou centro exatamente ativado

Arranjo Lugar

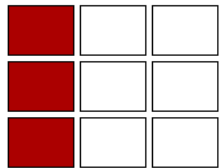
Selecção



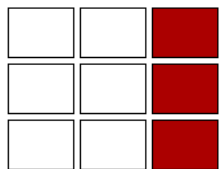
Lugar

☐ Linha

☒ Borda / Centro (exatamente)



☒ Borda / Centro (exatamente)



Adicionar uma combinação.

Os campos ativos determinam a posição do objeto.



Remover a combinação.

Exemplo: O objeto aparece alternadamente no lado direito e esquerdo da tela.
→ Exercícios *Fixação periférico direita/esquerda*.

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.

Selecção: Vários combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Disposizione Posto

Valore

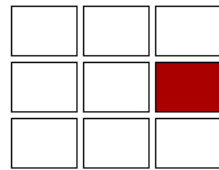
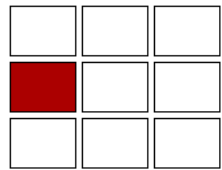


Posto



Linea

da ... a



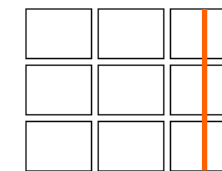
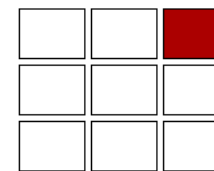
Lugar - Linha

O objeto aparece em uma linha em sequência aleatória. Os campos ativos determinam início e fim da linha.

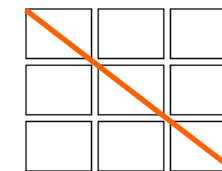
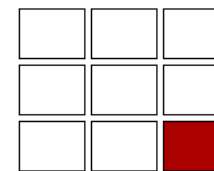
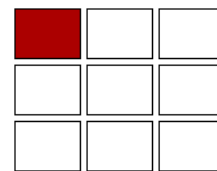
Exemplo: Linha horizontal no centro da tela.



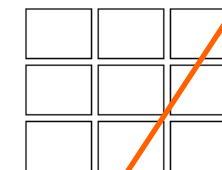
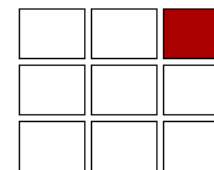
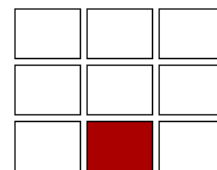
horizontal



vertical



diagonal



oblíqua

Arranjo Animação

Selecção



Animação

Sentido anti-horário

- | | | |
|---|---|---|
| ☐ oscilar | ☐ cima / baixo | ☐ frente / trás |
| ☐ rotação lenta | ☐ rotação rápida | ☒ pulso (tamanho) |
| ☒ flash (opacidade) | | |



Adicionar uma combinação composto pelo um ou vários tipos de animação.

Selecione um ou mais campos para determinar o tipo de animação.

Selecção múltipla causa uma combinação de animações.

Nota: Recomenda-se combinar um máximo de 3 tipos.

Sentido anti-horário

- | | | |
|--|--|--|
| ☐ oscilar | ☐ cima / baixo | ☐ frente / trás |
| ☐ rotação lenta | ☒ rotação rápida | ☐ pulso (tamanho) |
| ☐ flash (opacidade) | | |



Remover a combinação.

Sentido anti-horário: O objeto gira no sentido anti-horário (apenas em combinação com *rotação lenta* ou *rotação rápida*)

Nenhum valor: O objeto não é animado.

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.

Selecção: Vários combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Movimento

Nenhum valor, Valor único / Selecção ou Exato

Arranjo Movimento

Valor único



Movimento

Maneira

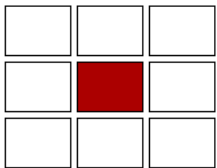


Sentido anti-horário

Alinhado à linha

Lugar

Centro



Tipo



Velocidade



1

Adicionar uma combinação de movimentos composto pelo maneira, tipo e direcção do movimento.

Maneira

4 opções:

- numa linha
- em círculo
- em quadrado
- em triângulo

Linha: Aparecem 2 grelhas para determinar a localização.

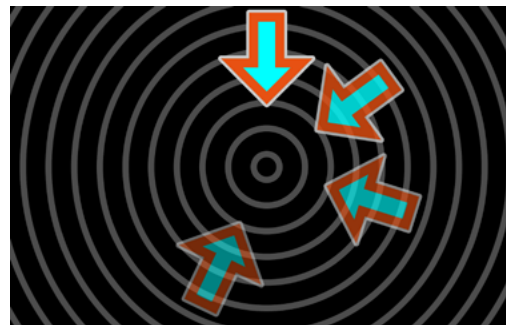
O movimento começa no campo marcado na grelha esquerda.

→ [Definição de uma linha](#)

Círculo, quadrado, triângulo: O campo escolhido determina o centro do movimento.

Sentido anti-horário: O objeto gira no sentido anti-horário.

Alinhado à linha ativado: O objeto é dirigido para o centro do movimento o perpendicularmente a linha do movimento.



Tipo

4 opções:

- | | |
|--------------|--|
| • linear | Nenhuma mudança de direcção, velocidade constante |
| • stop & go | Círculo, quadrado, triângulo: nenhuma mudança de direcção, pausa no topo
Linha: pausa e mudança de direcção no início e no fim da linha |
| • ioiô duro | mudança de direcção no topo sem alterar a velocidade |
| • ioiô suave | mudança de direcção, travar e acelerar no topo |

Velocidade

Move o controle deslizante para ajustar a velocidade.

12.3.2 spotPlus

Geral

No **spotPlus** faz-se a distinção e a busca de objetos com certas características. Ao contrário do que acontece no **spot** ou no **zoom**, há vários objetos que geralmente aparecem na tela. O editor determina quantos objetos aparecem na tela e quantos são procurados. Em *Procurados* pode se definir os critérios de busca.

Visão geral

Objeto	Número (total)	12		
	Forma			
	Cor			
	Opacidade			
	Tamanho			
Procurado	Número	3		
	Forma			
	Cor			
	Opacidade			
	Tamanho			

Número total de objetos

Ajustes de todos os objetos ou dos objetos que não são buscados (estrangeiros)

Número de objetos procurados (parte do número total)

Critérios de pesquisa

Exemplo: Os objetos diferem em forma e cor, mas não em tamanho e opacidade.
Procurar: Objetos de uma forma e cor específica.

Feedback

apena valor único

Tarefa Feedback

Feedback

Soa Estrangeiro

Soa Procurado

Sinal acústico se clicar no objeto errado
Exemplo: desativado

Sinal acústico se clicar no objeto correto
Exemplo: ativado

Número (total)

Valor único / Selecção ou Exato

Objeto Número (total)

Selecção



Número



12



Adicionar um número.

Move o controle deslizante para ajustar o número total de objetos.

Valor mínimo: Höchste Anzahl gesuchte Objekte plus 1

Valor máximo: 300



16



Remover o número.

Valor único: Número total para toda a lição.

Selecção: Vários números. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione um específico número para cada tarefa.

Número Procurado

Valor único / Selecção ou Exato

Procurado Número

Selecção



Número



3



Adicionar um número.

Move o controle deslizante para ajustaro número de objetos procurados.

Valor mínimo: 1

Valor máximo: 30



4



Remover o número.

Valor único: Um número para toda a lição.

Selecção: Vários números. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione um específico número para cada tarefa.



5



Grupos de valores

Para a forma, cor, opacidade e tamanho é possível definir durante o exercício um valor único ou um grupo de valores (ex.: várias formas e/ou combinações de cores).

O *Valor único* corresponde a um grupo isolado que inclui todas as tarefas do exercício. Com *Seleção* faz-se, a partir de vários grupos definidos, a atribuição aleatória de um grupo a uma tarefa. Os valores dentro do grupo atribuído (ex.: 5 formas) são selecionados aleatoriamente.

Introduzir valores únicos → Objeto.

Exemplo: *Forma* Valor único / Seleção ou Exato

Objeto Forma

Seleção

Forma

Tarefa

1000

Inverso

1020

Inverso

1042

Inverso

Tarefa

1200

Inverso

1220

Inverso

+

+

-

+

-

Adicionar um grupo composto pelo um ou vários objetos.

Adicionar um objeto ao grupo.

Remover o objeto do grupo.

Remover o grupo.

Valor único: Um grupo único para toda a lição.

Seleção: Vários grupos. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.
Nota: muito exigente, já que a atribuição aleatória também tem que coincidir com as configurações em Procurados.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.



Art / Position

Valor único / Selecção ou Exato



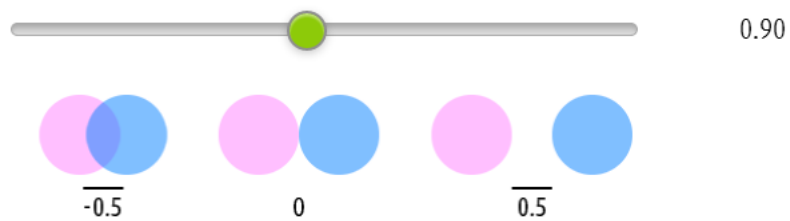
Arranjo

☐ Posição fixa

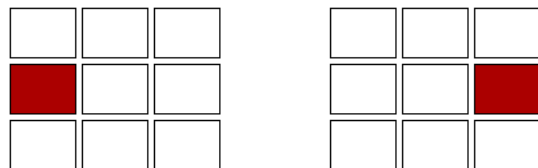
Maneira

☐ Aleatório ☒ Linha ☐ Grelha
☐ Círculo ☐ Aglomeração

Distância



de ... para



Adicionar um grupo composto pelo arranjo, maneira e distância.

Posição fixa ativado, → [Posição fixa](#)

Maneira

5 opções: Exemplos → [Arranjo](#)

- Aleatório
- Círculo
- Linha
- Aglomeração
- Grelha

Linha ativado: Aparecem 2 grelhas para determinar a localização.

→ [Definição de uma linha](#) consulte a página 39.

Distância

Mova o controle deslizante para ajustar a distância.

Valores negativos: Os objetos se sobrepõem.

Valor 0: Nenhum espaço entre os objetos.

Valores positivos: Distância determinada
Distância 1 corresponde aproximadamente ao lado mais longo do objeto maior.

Valor mínimo: -0.9

Valor máximo: 3

Nota: Em combinação com *aleatório* o valor corresponde ao distância mínima.

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.

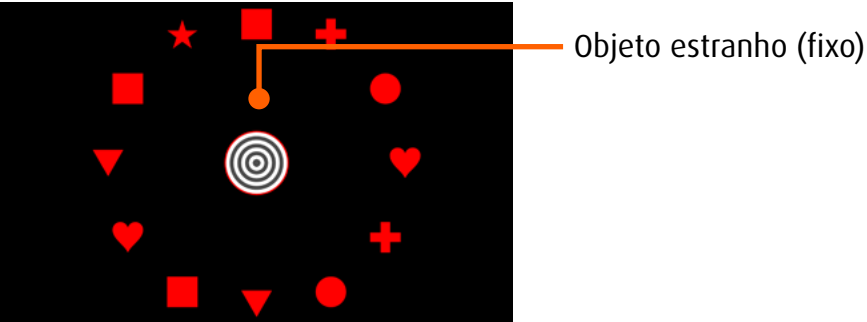
Selecção: Várias combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Caso particular «posição fixa»

Com a configuração *Posição fixa para objeto estranho* apenas um único objeto estranho pode ser definido . Este objeto está visível em um determinado ponto da tela (fixo) durante todo o exercício. Para os objetos procurados estão abertas as opções de *círculo* ou *linha*. Estas configurações especiais são utilizadas apenas nos exercícios da categoria *Fixação excêntrica*.

Círculo: Os objetos procurados estão dispostos em círculo em volta do objeto estranho.



Arranjo Tipo / Posição

☒ Valor único

☐

Arranjo

- ☒ Posição fixa
- ☐ Linha
- ☒ Círculo

Distância

1.50

-0.5

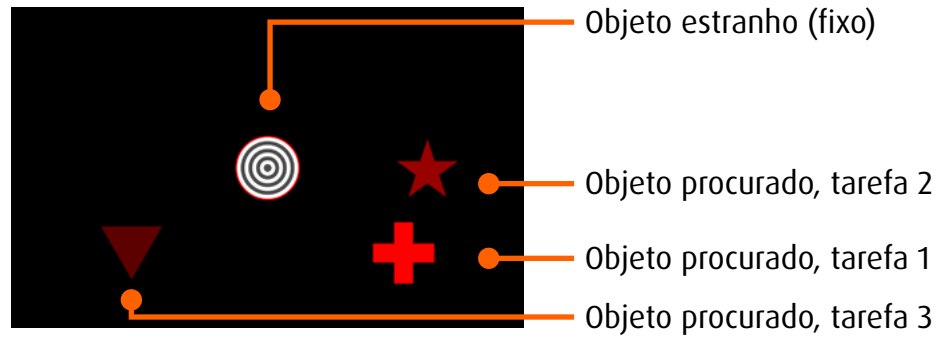
0

0.5

+ — Adicionar uma combinação.
Posição fixa ativado.
Círculo ativado.

Move o controle deslizante para ajustar a distância dos objetos procurados ao centro fixo do círculo.

Linha: Aparece um objeto que muda a posição de uma tarefa para outra.



Arranjo Tipo / Posição ○ Valor único ⊗

Arranjo

☒ Posição fixa

☒ Linha

☐ Círculo

Lugar Posição fixa

Distância

1.5

Lugar Procurado

⊕

- Adicionar uma combinação.

Posição fixa ativado.

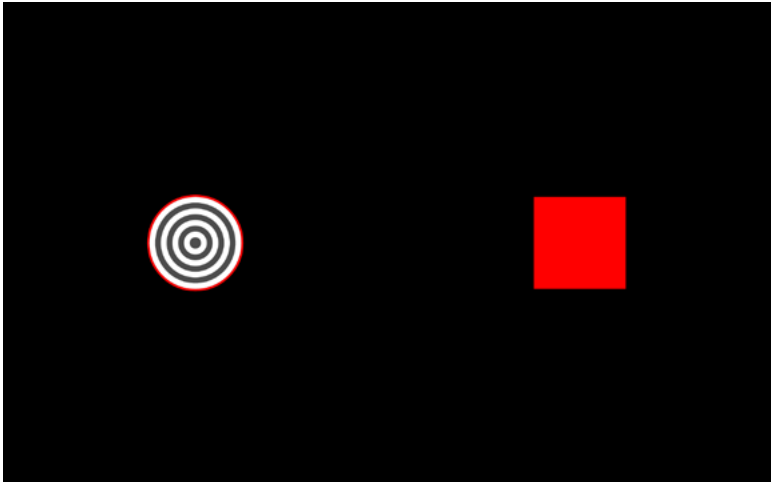
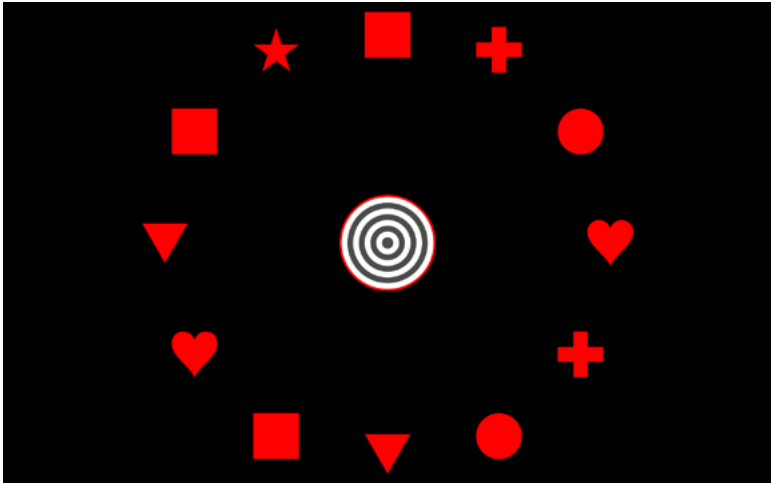
Linha ativado.

Clique/toque em uma caixa para determinar a posição do objeto estranho.
Exemplo: Alvo

Move o controle deslizante para ajustar a distância do objeto procurado ao objeto fixo.

Clique/toque em uma caixa para determinar a posição do objeto procurado.
Exemplo: Objetos geométricos de uma cor, alterando sua forma.

Exemplos e definições

Categoria	Visualização	Número		Objetos	gesucht	Arranjo
		total	Procurado			
Fixação excêntrica Linha		2	1	Alvo, preto e branco, contorno vermelho em cada tarefa Opacidade 1 Tamanho 0.8	Por tarefa uma de 6 formas em vermelho (p.ex. um quadrado) Nota: As formas são definidas apenas em <i>Procurado</i> .	Posição fixa do objeto estranho (alvo) Linha Distância 3
Fixação excêntrica Círculo		13	12	Alvo, preto e branco, contorno vermelho em cada tarefa Opacidade 1 Tamanho 0.8		Posição fixa do objeto estranho (alvo) Círculo Distância 3
Contraste		2	1	Objeto nº 9999 (espaço reservado invisível) Opacidade 1 Tamanho 3	Uma forma: Hiding Heidi Opacidade exatamente Heidi aparece à direita ou à esquerda. Diminuição da opacidade, exatamente definida de tarefa para outra.	linha horizontal Distância 0.3

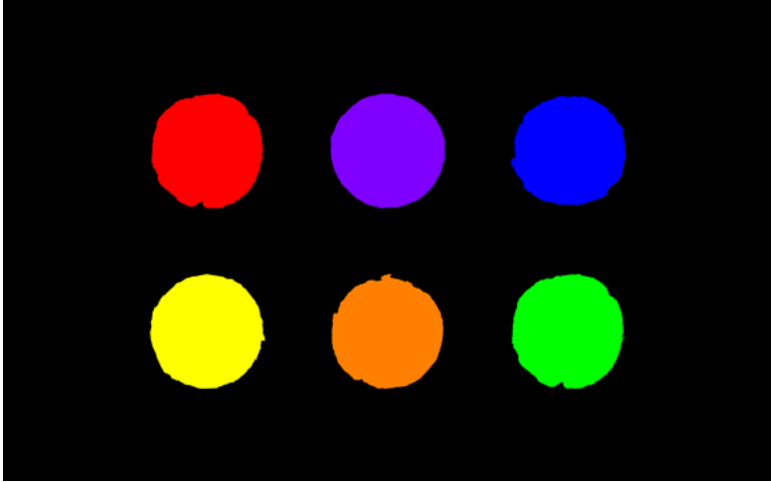
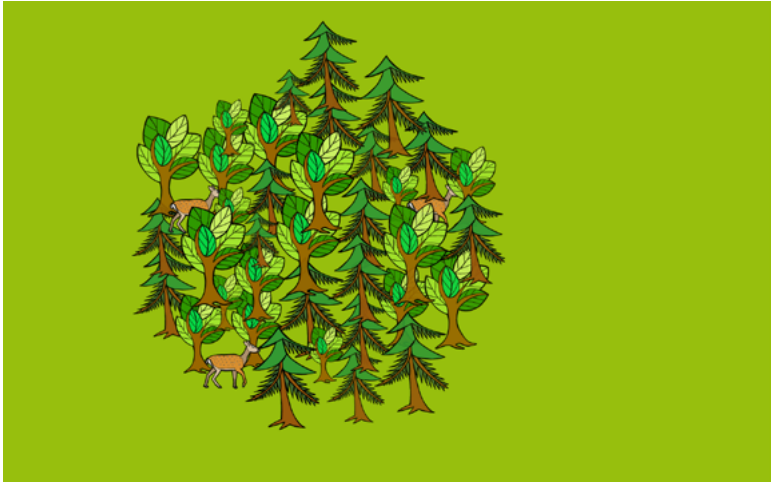
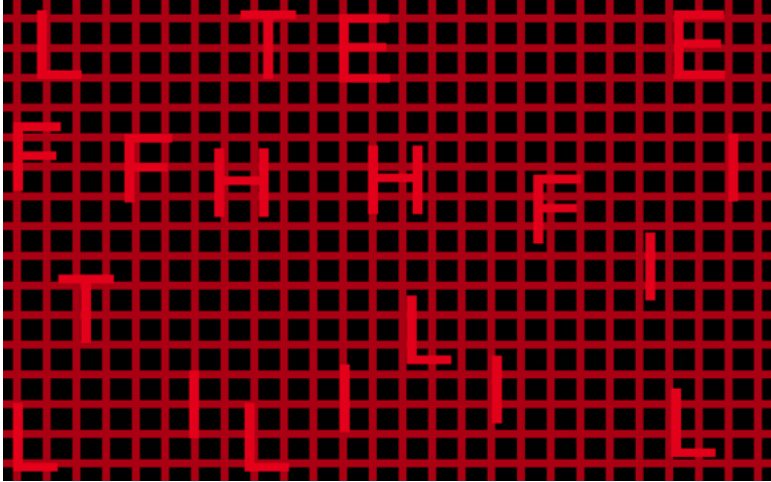
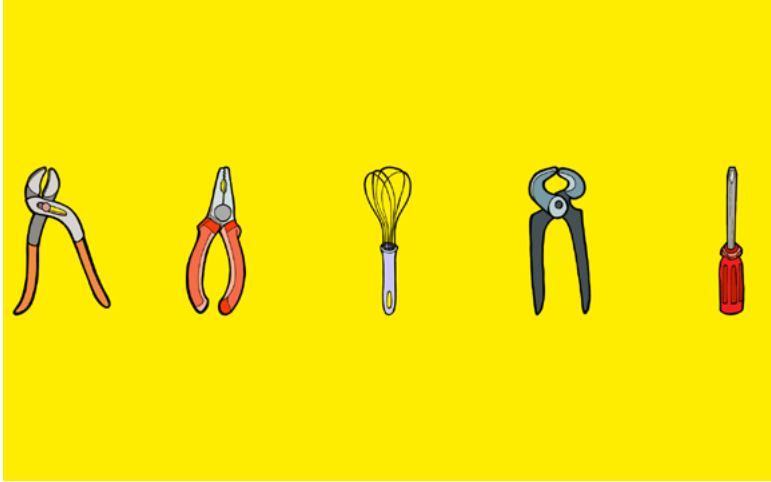
Cor: reconhecer		6	1	1 grupo de 6 formas (confetes) 1 grupo de 6 cores Opacidade 1 Tamanho 1	Por tarefa uma das 6 cores (p.ex. azul) Aparece uma vez	Grelha 3 x 2 Distância 0.5
Separar Área		5	1	1 grupo de 5 formas 1 grupo de 5 combinações de cores Opacidade 1 grupo de 3 valores 0.5 / 0.6 / 0.7 Tamanho 2	Por tarefa uma das 5 formas (p.ex. coração) Aparece uma vez	Círculo Distância -0.45 (sobreposição)
Separar Área		45	Exato	1 grupo de 2 formas (árvore de folhas caducas, abeto) 1 cor (cores do objeto) Opacidade 1 grupo de 3 valores 1 / 0.95 / 0.9 Tamanho 1 grupo de 4 valores 0.9 / 0.8 / 0.7 / 0.5	Por tarefa exatamente uma forma (p.ex. corça)	Aglomerção Distância -0.45 (sobreposição)

Figura fundo		19	4/5/6	1 grupo de 6 formas (letras) 1 Cor Opacidade 1 Tamanho 0.6	Por tarefa uma das 6 formas isto é letras (p.ex. E). A forma procurada aparece 4, 5 ou 6 vezes	Aleatório Distância mínima 0.5
Estrangeiro		5	1	Por tarefa exatamente um grupo de 4 formas Cor do objeto Opacidade 1 Tamanho 0.7	Por tarefa exatamente uma forma não adequada (p.ex. molinilho)	Linha Distância 0.5
Procurar e encontrar forma e cor		45	5/6/7	1 grupo de 4 formas 1 grupo de 6 cores Opacidade 1 Tamanho 1 grupo de 5 valores 0.8 / 0.5 / 0.3 / 0.2 / 0.1	Por tarefa uma das 4 formas (p.ex. círculo duplo) em uma das 6 cores (p.ex. verde) A forma procurada aparece 5, 6 ou 7 vezes	Aleatório Distância mínima 0.05

12.3.3 zoom

Objeto	Forma		
	Cor		
	Opacidade		
	Tamanho		

Opacidade Valor único / Selecção ou Exato

Objeto Opacidade

Selecção

Opacidade

Alteração

1

Adicionar um valor.

Alteração desativado: Opacidade constante durante a tarefa.
Move o controle deslizante para determinar a opacidade.

Alteração

de ... para

1

0.1

Remover o valor.

Alteração ativado:
Mudança de opacidade dentro da tarefa.

Controle deslizante 1: Determinar a opacidade no início da tarefa.
Controle deslizante 2: Determinar a opacidade no fim da tarefa (fim da mudança).
Mudança de tamanho no intervalo definido → [passo a passo ou contínua](#)

Valor mínimo: 0.01
Valor máximo: 1

Valor único: Um valor único para toda a lição.
Selecção: Vários valores. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.
Exato: Selecione um valor para cada tarefa.

Nota: Em módulo zoom, mudança de tamanho e/ou opacidade é imperativa. Não é possível ativar *Nenhuma alteração* em ambos os domínios ao mesmo tempo.

Objeto Tamanho

Selecção



Tamanho



Adicionar um valor.



Alteração

Alteração desativado: Tamanho constante durante a tarefa.
Move o controle deslizante para determinar o tamanho do objeto.



3



Alteração



Remover o valor.

Alteração ativado:
Mudança de tamanho dentro da tarefa.

de ... para



1



2

Controle deslizante 1: Determinar o tamanho no início da tarefa.
Controle deslizante 2: Determinar o tamanho no fim da tarefa (fim da mudança).
Mudança de tamanho no intervalo definido → [passo a passo ou contínua](#).

Valor mínimo: 0.05

Valor máximo: 4

Valor único: Um valor único para toda a lição.

Selecção: Vários valores. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione um valor para cada tarefa.

Nota: Em módulo zoom, mudança de tamanho e/ou opacidade é imperativa. Não é possível ativar *Nenhuma alteração* em ambos os domínios.

Arranjo	Lugar			
	Animação			
	Alteração			

Alteração

Valor único / Selecção ou Exato

Arranjo Alteração	Selecção	
-------------------	----------	--

Alteração

☐ contínuo

Passos

5

Tempo

25

☒ contínuo

Tempo

15



Adicionar uma combinação.

contínuo desativado:

Mudança gradual de tamanho e/ou de opacidade.

Move o controle deslizante para determinar o número de passos da mudança.

Move o controle deslizante para determinar o tempo total da mudança (em segundos).



Remover a combinação.

contínuo ativado: Mudança contínua

Move o controle deslizante para determinar o tempo total da mudança (em segundos).

Passos

Valor mínimo: 2

Valor máximo: 25

Tempo em segundos

Valor mínimo: 5

Valor máximo: 60

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.

Selecção: Várias combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.

Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

12.3.4 track e trace

Geral

Três elementos determinam o ambiente óptico do **track** e **trace**: objeto, linha e meta.

Objeto	Forma		⊙	⊛
	Cor		⊙	⊛
	Opacidade		⊙	⋯⊙ ⊛
	Tamanho		⊙	⋯⊙ ⊛
Linha	Tipo		⊙	⊛
	Cor		⊙	⊛
	Opacidade		⊙	⋯⊙ ⊛
	Tamanho		⊙	⋯⊙ ⊛
Objetivo	Número	5	⊙	⊛
	Forma		⊙	⊛
	Cor		⊙	⊛
	Opacidade		⊙	⊛
	Tamanho		⊙	⋯⊙ ⊛
	Controle		⊙	⊛

Configuração do objeto que pode ser movido

→ [Objeto](#)

Configurações da linha guia

cor, opacidade e tamanho da linha são definidos da mesma maneira que cor, opacidade e tamanho do objeto.

As mudanças podem ser vistas em visualização a direita.

Objetivo / Número (apenas **track**)

Configurações do objeto alvo

Objetos alvo são definidos da mesma maneira como objetos.

Se vários objetos alvo são definidos, é possível definir → [grupos de valores](#).

Objetivo / Controle (apenas **trace**)

Tarefa	Número	6	⦿
	Transição		⦿
	Feedback		⦿
	Tempo	⌛	⦿ ⋯ ⦿

Feedback apenas valor único
track

Tarefa Feedback 

Feedback

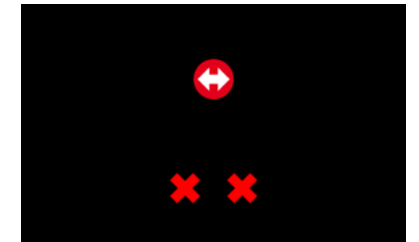
- ☒ Contar os erros
-  Som para cada golpe
- ☐ Objetos fantasmagóricos
- ☒ Indicar o tempo restante
-  Sinal acústico no final do tempo

Contar os erros ativado:
O feedback no final da tarefa indica o número de colisões ou quedas.

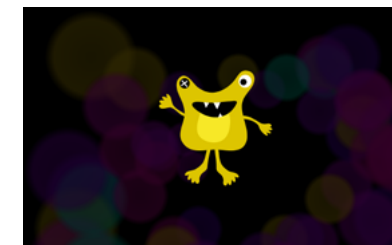
Objetos fantasmagóricos



Símbolos neutros



Zero Defeitos: Uma recompensa é dada.



Som para cada golpe ativado:
É emitido um sinal acústico quando o objeto colide ou cae da linha.

Objetos fantasmagóricos desativado:
O feedback utiliza apenas símbolos neutros.

Indicar o tempo restante ativado:
Em canto inferior esquerdo há um pequeno relógio.

Sinal acústico no final do tempo ativado:
Ao final do tempo um alarme sonoro é emitido.

Tarefa Feedback

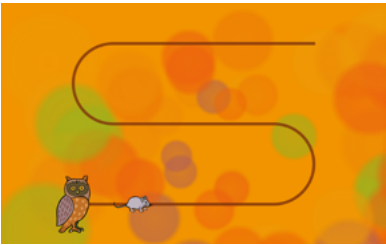
✕

Feedback

- ☐ Contar golpes
- ☒ Som para cada golpe
- ☒ Registrar o caminho
- ☒ Indicar o tempo restante
- ☒ Sinal acústico no final do tempo

Contar golpes ativado:
O número de capturas do objeto alvo é exibida.

Tarefa

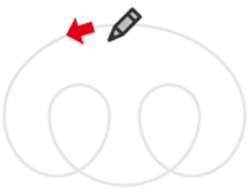


Feedback



Som para cada golpe ativado:
Um sinal acústico indica cada captura bem sucedida do objeto alvo.

Registrar o caminho ativado:
O caminho do objecto é representado como uma linha.



Indicar o tempo restante ativado:
Em canto inferior esquerdo há um pequeno relógio.

Sinal acústico no final do tempo ativado:
Ao final do tempo um alarme sonoro é emitido.

Nas categorias sem objetivo e para os tipos de linha *loop* e *especial*, as tarefas têm uma duração fixa (**track** facultativo).

Tempo Valor único / Selecção ou Exato

Tarefa Tempo

Selecção

Duração (tipos de linha loop e especial, categorias sem objetivo)

60

+

Adicionar um valor.

120

-

Remover o valor.

Move o controle deslizante para determinar a duração da tarefa.

Valor mínimo: 30 segundos
Valor máximo: 300 segundos

Valor único: Uma combinação única para toda a lição.
Selecção: Vários combinações. Aleatoriamente atribuídos à tarefa.
Exato: Selecione uma combinação específica para cada tarefa.

Tempo Variedade

Tarefa Tempo

Variedade

Duração (tipos de linha loop e especial, categorias sem objetivo) de ... para

30

Controle deslizante 1

Regular a duração da primeira tarefa.

180

Controle deslizante 2

Regular a duração da última tarefa.

Constante mudança de tamanho no intervalo definido.

Valor mínimo: 30 segundos
Valor máximo: 300 segundos

Objeto Forma

Valor único / Selecção ou Exato

Objeto Forma ☒ Valor único ☐ Selecção ou Exato

Forma



 2441



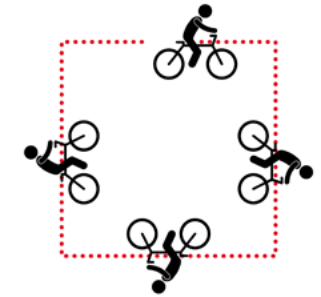
Inverso



Alinhado à linha



Alinhado à linha ativado:
O objeto, está alinhado paralelamente à linha.



Objeto Forma ☒ Valor único ☐ Selecção ou Exato

Forma



 2441



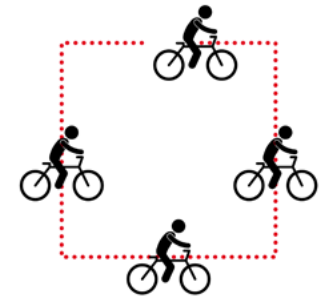
Inverso



Alinhado à linha

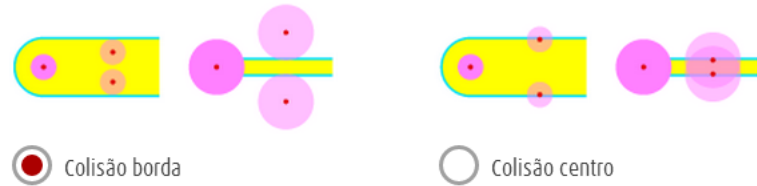


Alinhado à linha desativado:
O objetoa mantém a sua orientação original.



Linha Tipo Seleção ✕

Trilha

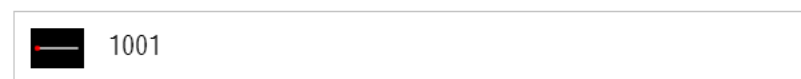


Colisão borda

Colisão centro



Sentido contrário



Sentido contrário



Adicionar uma linha.

Colisão borda ativado

Linha mais larga que objeto: erro se o bordo exterior do objeto toca a borda da linha.

Linha menos larga que objeto: erro se o objeto deixa a linha.

Colisão centro ativado

Erro se o ponto central do objeto alcança a borda da linha.

O objeto parte no ponto vermelho (exemplo actual: à esquerda).

Linha contínua



Remover a linha.

O objeto parte no fim da linha (exemplo actual: à direita).

Linha pontilhada

Modificação linha 2

Clique/toque no ícone para acessar a → [lista das linhas](#)
 Role para baixo e clique/toque na linha desejada.

Valor único: Uma linha única para toda a lição.

Seleção: Várias linhas. Aleatoriamente atribuídas à tarefa.

Exato: Selecione uma linha para cada tarefa.

Clique/toque nos pontos acima da pré-visualização para percorrer as tarefas.

Linha Trilha Seleção ✕

Trilha 2 ✕

	1001
	6132
	6133
	6140
	6141

Objetivo Forma Seleção

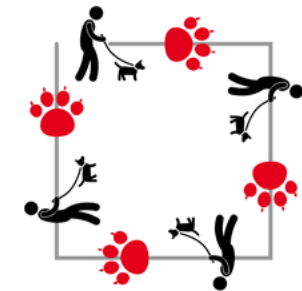
Forma

2371



Alinhado à linha ativado:
Objetos alvo estão alinhados paralelamente à linha.

Os objetos alvo são exibidas permanentemente



Objetivo Forma Valor único

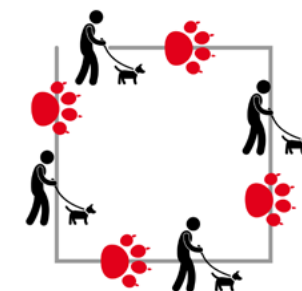
Forma

2371



Alinhado à linha desativado:
Objetos alvo mantêm a sua orientação original.

Os objetos alvo piscam



Objetivo Controle

Valor único / Seleção ou Exato

Objetivo Controle

Valor único



Controle



Adicionar uma combinação

Distância



2

Move o controle deslizante para determinar a distância entre o objeto e o objeto alvo.

Valor mínimo: 0.1

Valor máximo: 4

Velocidade



2

Move o controle deslizante para determinar a velocidade do objeto alvo.

Valor mínimo: 0.1

Valor máximo: 4

Valor único: Uma linha única para toda a lição.

Seleção: Várias linhas. Aleatoriamente atribuídas à tarefa.

Exato: Selecione uma linha para cada tarefa.

Clique/toque nos pontos acima da pré-visualização para percorrer as tarefas.

12.3.5 stimula

Dependendo do tipo de estimulação, pode ajustar as configurações do ambiente óptico.

Sub-categoria	Número	Número	Forma	Cor	Opacidade	Tamanho	Movimento Velocidade	Movimento Tipo	Feedback	Fundo
Punkt	1000	Linhas								
	1010									
	1020									
Linie	2000	Linhas								
	2010									
	2020									
Fläche	2030									
	3000									
	3010									
Interaktiv	3020									
	8000									
	8010									
	8020 – 25									
	8030									
	8040									
	8050									
	OKN									
	alle									

13 Agradecimento

O desenvolvimento de **dob** só foi possível graças graças ao apoio das seguintes instituições:

ERNST GÖHNER STIFTUNG

Blinden-Leuchtturm Zürich
Ella Gattiker-Liechti-Stiftung
Ernst Göhner Stiftung
Hans Konrad Rahn Stiftung
Hans Konrad Rahn Stiftung
Rahn + Bodmer Co.
Roches-Utiger Stiftung



Schweizerischer Blinden- und Sehbehindertenverband SBV
SZB, Schweizerischer Zentralverein für das Blindenwesen
Staub Kaiser Stiftung
Stiftung Bertly Maikler

DENK AN MICH

Ferien und Freizeit für Behinderte



Stiftung Denk an mich

Stiftung für blinde und sehbehinderte Kinder und
Jugendliche Zollikofen
Stiftung für das behinderte Kind
Stiftung Solidago



visoparents schweiz

14 Nota

Aviso de fotossensibilidade

Uma percentagem muito baixa de indivíduos pode sofrer ataques epiléticos quando exposta a certos padrões de iluminação ou flashes. A exposição a certos padrões ou panos de fundo numa tela de computador, pode provocar um ataque epilético nestes indivíduos. Certas condições médicas podem levar a sintomas epiléticos não detectados previamente mesmo em pessoas que não tenham histórico de ataques epiléticos ou epilepsia.

15 Copyright

Todos os direitos são reservados. O conteúdo deste documento (textos, imagens, gráficos) não pode ser copiado, reproduzido ou alterado para fins comerciais ou ser colocado à disposição de terceiros sem prévio aviso e autorização do autor.

